COMMODORE

AMIGA

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ NİSAN 1992 15.000 TL.

YAPISAL ÇİZİM REHBERİ

PINBALL DREAMS

4

DOSYA - SCALA

Amiga'nızı PC/AT'ye dönüştürün!

ATonce

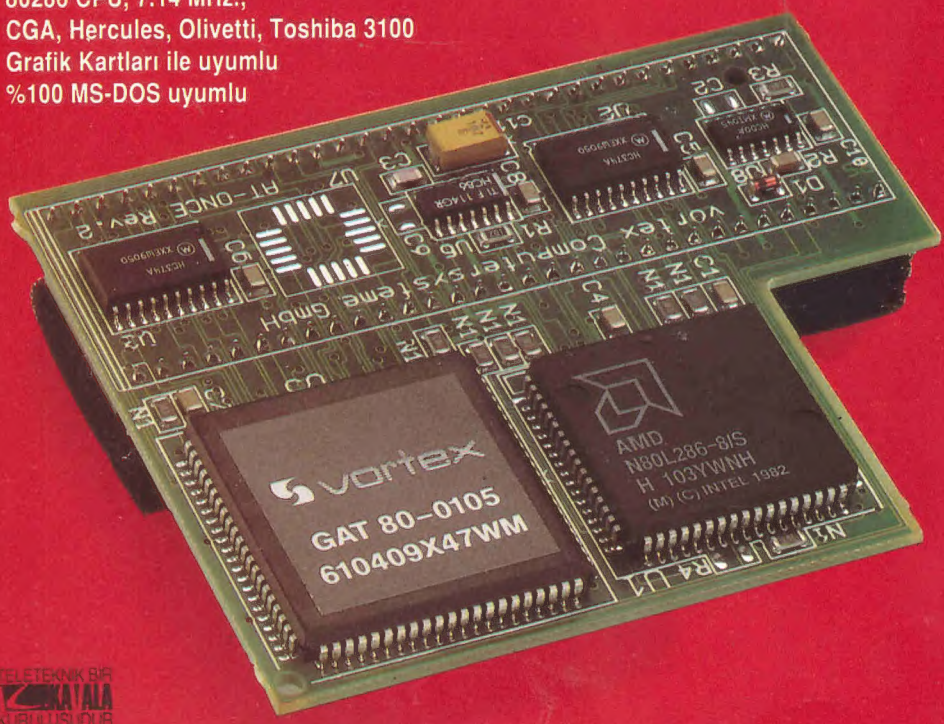
AMIGA 500 İÇİN PC/AT KARTI

Artık Amiga 500'ünüzü en ekonomik ve verimli yoldan bir PC/AT haline getirebilirsiniz.

ATonce kartı ile Amiga'nız %100 MS-DOS uyumlu bir AT gibi hizmet eder size. Üstelik Amiga'nın "multitasking" olanaklarından vazgeçmeden. MS-DOS ile Amiga-DOS ortamları arasında veri transferi yapabilir, PostScript çıkış alabilirsiniz.

Amiga 500'ünüzü PC/AT'ye dönüştürmek için size en yakın Teleteknik Yetkili Satıcısı'na başvurun.

80286 CPU, 7.14 MHz.,
CGA, Hercules, Olivetti, Toshiba 3100
Grafik Kartları ile uyumlu
%100 MS-DOS uyumlu



Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

TELETEKNİK BİR KA ALA KURULUŞUDUR

KOPYAYA HAYIR

Bilgisayar ülkemize girdiğinden beri tüm programlar, gerek oyun programları, gerekse profesyonel programlar, sürekli kopyalanıyor ve her yerde birbirinden komik fiyatlarla satılıyor. Hiçbir firma bu konuda doğru dürüst bir girişimde bulunmazken, bunu denemeye kalkanlar da sadece kendi çıkarları doğrultusunda yaptılar. Hatta ORİJİNAL adı altında programların kırılmış versiyonlarını sattılar ve satmaktalar. Programlar kırılırken sadece koruma kaldırılmasıyla kalmıyor bunu yapmaya çalışırken başka yerlerinde hemen göze batmayan problemler de meydana gelebiliyor. Bir bakıyorsunuz ki (her ne kadar az da olsa) ödediğiniz paranın karşılığında arızalı bir program satın almışsınız. Belki "Eh, o paraya ancak bu alınır zaten" diyenler çıkacaktır. Bunun başınıza geldiği zaman ve uzun süren çalışmaların kaybolduğu zaman yine hatırlamanızı tavsiye ederim.

Bunların dışında, aldığınız programların kullanımı hakkında hemen hemen hiçbir şey bilmemek de cabası. Eğer bilgisayarınızı profesyonel amaçla kullanıyorsanız ya da kullanmayı düşünüyorsanız, mutlaka programın orijinalini satın almalısınız. Yukarıdaki sebeplerden ayrı, tescilli kullanıcı olarak programdaki değişim ve gelişmelerden haberdar olabilirsiniz. Yeni versiyonları çıktıkça üretici firma programınızı ücretsiz olarak yenileyecektir.

Eğer bilgisayarınızı oyun aracı olarak kullanıyorsanız size birkaç sorum olacak.

Kaç oyun alıp oynayamadığınız için bir kenara attınız?

Kaç oyun virüs programları tarafından istila edilmişti ve başka oyunlarınızı da bozdu?

Kaç oyun iki saat kadar oynayıp en zevkli yerine geldikten sonra kilitlendi?

Bu tür soruların daha çok örneği var. Bunları hepimiz biliyor fakat bu konuda birilerinin bir şeyler yapmasını bekliyoruz.

Bir programı satın alırken düşünmeniz gereken bir şey de o programı yapan firmadaki insanların emeğidir. Belki onları hiç görmüyor, birbirinizi tanımıyorsunuz. Böyle bir durumda da olsa onların emeğinin karşılığı olan parayı, oyunları çalmayı kendine iş edinmiş korsanlara vermeniz doğru mu sizce?

Yoksa siz bir oyunu çok beğendiğinizde "Helal olsun, ne biçim çalmış herifler" mi diyorsunuz. Psygnosis'in oyunlarının çok beğenilmesinin sebebi nedir sizce? Marifet programı yürütende mi yoksa üretende mi?

Ayrıca kopya oyunları satın aldıktan sonra bir de bizim gibi dergilerden bu oyunun nasıl oynanacağını anlatmamızı, haritalarını yayınlamamızı ve bu korsanlığa bizim de katılmamızı istiyorsunuz.

Gerçi tüm bunları yaparken "Böyle gelmiş" ya da "Bana mı kalmış, yapsınlar etsinler" gibi şeyler düşündüğünüzü veya hiçbir şeyin farkında olmadığınızı biliyoruz.

Bütün bunlar sürdükçe Türkiye'de ne yazılım piyasası ilerler ne sizler hakettiklerinize kavuşursunuz.

Aynı şeyleri gelin bir de ülkemizdeki programcılara sorun ve böyle bir şey karşısında neler hissettiklerini öğrenin.

Eğer gerçekten bir şeyler yapmak istiyorsanız Dört Köşe'ye bir mektup yazın ve "KOPYAYA HAYIR" deyin. Neler yapabileceğimizi birlikte görelim.

YAYIN YÖNETMENİ
Turhan Tandoğmuş
YAYIN KOORDİNATÖRÜ
Celal Hallaç
YAYIN KURULU
Fatih Arıman / Faruk Baran
Emre Senan / Sinan Vural
KAPAK
Emre Senan
TEKNİK YÖNETMEN
Bora Çetinkaya
TEKNİK UYGULAMA
Sedat Ulugerçek
HALKLA İLİŞKİLER
Karin Karaoğlan
REKLAM SORUMLUSU
Billur Köntöz

TELETEKNİK A.Ş. ADINA
SAHİBİ VE SORUMLU YAZIİŞLERİ
MÜDÜRÜ
Osman Babaoğlu

TELETEKNİK A.Ş.
Merkez: Rıhtım Cad. Nesli Han No: 207/2
Karaköy 80030 İstanbul Tel: 252 50 33 (6 Hat)

Commodore *AMIGA* Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt 6/4
Kadıköy-İstanbul Tel: 346 86 48

Bu Derginin Yayın Hazırlığı YAZI LTD. Şti.
Tarafından Yapılmıştır.

FOTOĞRAFLAR
Mehmet Özcan
KATKIDA BULUNANLAR
Fethi Serim

TEKNİK ÜRETİM VE TANITIM
PERKA A.Ş.
Maçka Cad. Ralli Apt. 59/3 Teşvikiye 80200
İstanbul Tel: 231 15 49 - 50 / 231 66 10

REKLAM REZERVASYON
252 50 33 (6 Hat)
RENK AYIRIMI
Eser Reprodüksiyon
BASKI
Özdemir Ofset A.Ş.
DAĞITIM
GAMEDA

KETTLER
MÖBEL

ikamak

ALMANYA'DAN İTHAL

Çok Özel Fiyatla

Bilgisayar Masası
114x48x72 cm

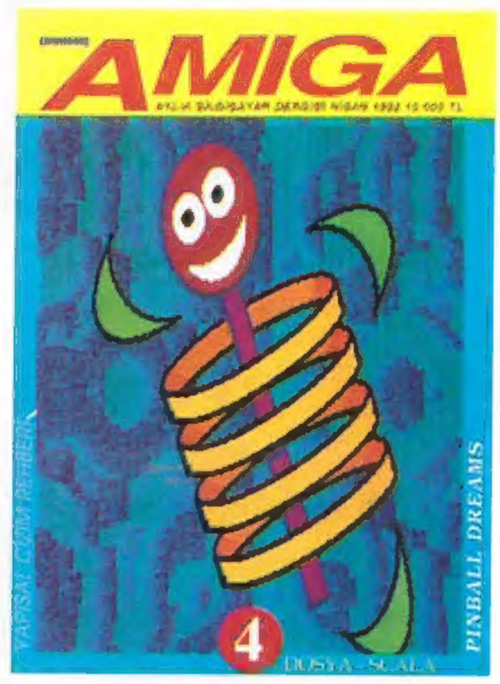
Bilgisayar Masası ..... 890.000.- TL.

ŞİŞLİ: Abide-i Hürriyet Cad.
İskete Sk. No.9 Şişli-İST.
Tel : 241 79 62-247 19 88-247 19 89
Fax: 230 70 77

KADIKÖY: Kuşdili Cad.
No: 58 Kadıköy-İST.
Tel: 345 77 09-345 24 16
346 95 11-345 88 20

İÇİNDEKİLER

BAŞYAZI	Merhaba	**5**
HABERLER	Profesyonelliğe Merhaba A 600 HD CDTV Gelişiyor Action Replay MK III Imagine 2.0'daki Değişiklikler	**6**
BİR KONU	Bitmap Ressamı Dört Köşe AmigaOS	**14**
DOSYA	Scala	
OYUN TANITIM	Castles 4D Sport Boxing Killer Ball Pinball Dreams World Cricket Super Ski 2 Big Run	**26**
BİR KONU	Sihirli Disketler	**42**



YIL 1
SAYI 4
NİSAN 1992

Profesyonelliğe Merhaba

AMIGA'nın tüm hatlarına uyan dizaynı ve elektronik tasarımıyla harikalar yaratan A500HD8+

AMIGA'nın artık sadece bir ''oyun'' makinesi olmaktan çıktığı bu günlerde çeşitli firmalar iyi girişimler peşindeler. Çünkü dünyada AMIGA birçok alanda güçlü bir bilgisayar olduğunu kanıtladı.

Aslında son iki yıla kadar AMIGA sadece güçlü bir bilgisayar olabilecek bir makine olmaktan ileri gidememişti. Bütün sorun AMIGA için gerekli yazılım ve donanımların geliştirilmesi idi. Bu yönde tasarım ve üretim apan firmaların AMIGA'yı yatırım yapılabilecek markalar arasında görebilmesi ve ona yönelik çalışmalara başlaması en büyük istek idi. Bilgisayarın da nelere yatkın olabileceği, ne kadar gelişeceği ve nerelere varabileceği pek kestirilemiyordu. en büyük sorun ise -özellikle A 500'ün- veri saklama ortamlarına erişim hızının düşüklüğü idi. Elinizdeki programlar ne kadar hızlı çalışırsa çalışsın, bilgisayarınızı ne kadar hızlı kullanırsanız kullanın, yine de iş veri saklamaya geldiğinde bilgisayardan (gerekli hızlandırıcı ile) kazandığınız zamanın hemen hemen yarısını geri ödüyordunuz. En önemlisi de bilgisayarınızı yeniden çalıştırmak zorunda kaldığınızda birkaç dakikanızı kaybetmiş sayılıyordunuz. Tüm bunlardan kurtulmak ancak teknolojinin gelişmesi ve birilerinin bu ko-

nuda bir şeyler yapması gerekliliğini gündeme getiriyordu.

Bu konuda bir şeyler yapan ve gerçekten başarıyı hak eden bir firma bu işi halletti. Great Valley Products (GVP), uzun çalışmalar sonucunda gerçekten hızlı bir iletişim standardı olan SCSI arabirimini sadece hızlı quantum Hard Diskler'de kullanmakla kalmayıp, özel hazırlanmış VLSI (çok yüksek sayıda devre elemanından oluşmuş yapının mikro teknoloji kullanılarak tek çipe yerleştirilmesi - Very Large Scale Integration) teknolojisinden yararlanarak ürettiği FAAASTROM'u kullanarak geliştirdiği A500 HD8 + ünitesi ile floppy sürücü hızının 52 katı hızına ulaşmıştır. Böylesine yüksek bir hızda veri transferi AMIGA'nızda ''Bekle!''yi kaldırıyor.

Tüm bunların dışında:

Oyun Modu ile (Hard diski iptal ederek) tamamen oyun uyumluluğu.

8 MB'lık SIMM (Değişik dizaynı sayesinde çok az yer kaplayan bellek modülü- Single Inline Memory Module) Fast Ram.

''Mini-Slot'' ile yeni tasarımların kullanılması olanağı.

Kullanılan SCSI'ya ek olarak 7 ekstra SCSI birim bağlanabilme özelliği.

harika özelliklerden birkaç.

Ayrıca yeni tasarımlarda kullanılmak üzere ayrılmış olan Mini-Slot için geliştirdiği yepyeni ürünü olan GVP/PC286 modülü ile hiçbir Hard Disk ünitesinde bulunmayan bir özellik daha kazandırıyor. Mini slot'a takılan modül 16Mhz 286 ''PC'' emulasyonu sağlıyor. Bu modülün sağladığı özellikler ise şöyle:

MS-DOS V3.2 ve yukarısı ile uyumluluk.

CGA, EGA/VGA (Mono) ve T3100 video standartları emulasyon.

MS-DOS uygulamalarının AMIGA'nın seri ve paralel portlarını kullanabilmesi.

A500'ün floppy sürücüleri ile MS-DOS formatında okuma/yazma işlemleri.

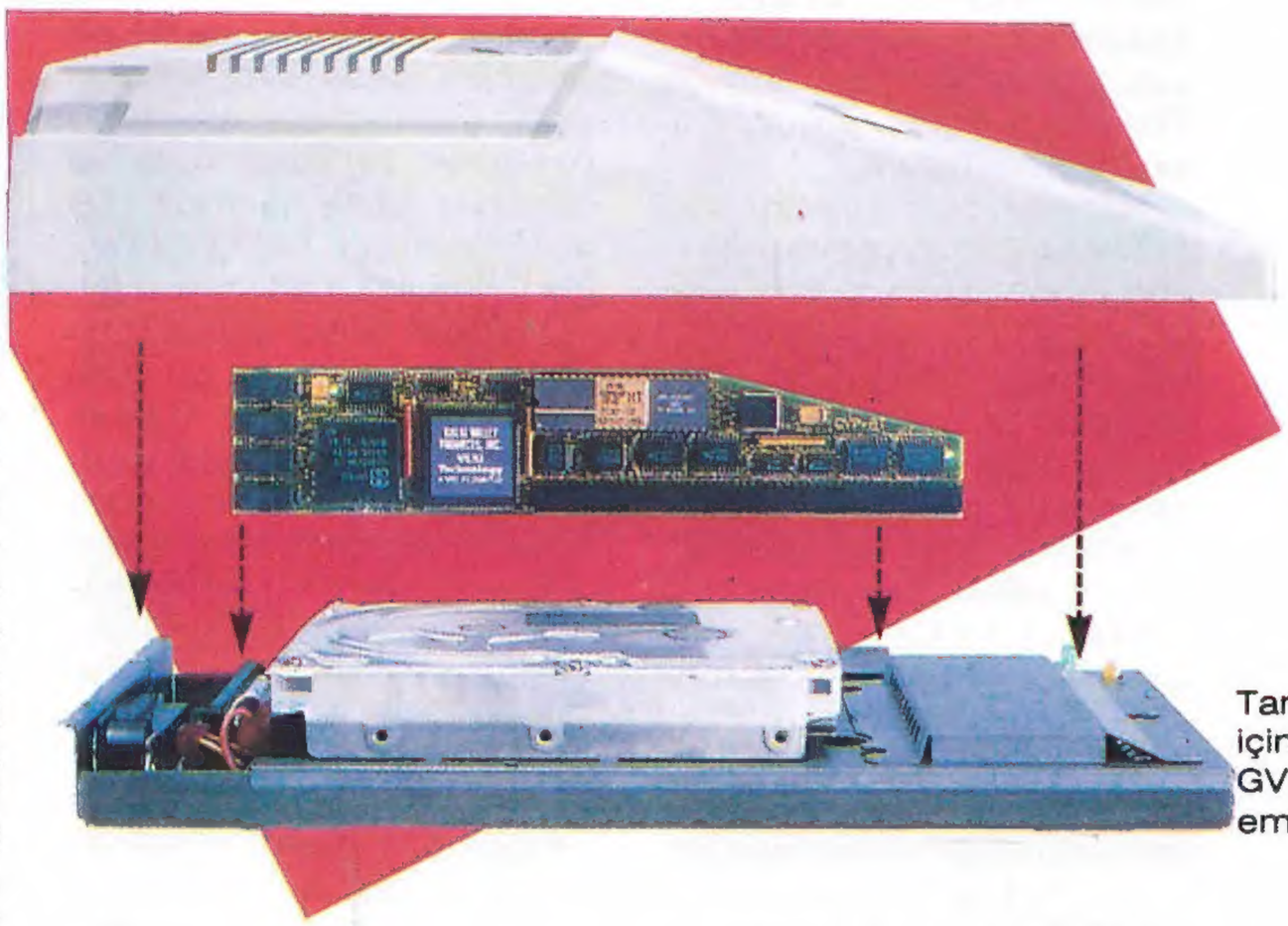
A500'ün hem MS-DOS hem de AmigaDOS uygulamalarının çalışabilme olanağı.

MS-DOS kullanımı için modül üstünde 512 KB'lık Ram ve A500'ün üzerindeki Ram'a erişim (A500'de 512K üzerinde Ram bulunması şartı ile).

80C287 (CMOS) FB (matematik işlemcisi) ünitesi için soket.

Tabii ki tüm özellikleri ve verdiği muhteşem sonuç GVP'nin efsaneleşmesini sağladı. Yabancı yayınları takip edenleriniz ''Bunları zaten biliyoruz!'' diyerek Türkiye'de bulamamaktan yakınabilirler. İşte sevindirici bir haberi de burada veriyoruz, ICD'yi Türkiye'ye getirerek AMIGA kullanıcıları arasında bir anda tanınan AKAR Co. hızını anlamayarak GVP'yi de kullanımınıza sunuyor. Sadece A500 ürünleri ile de yetinmeyerek profesyonel A2000 ve A3000 ünitelerini de listelerine ekliyor.

Bunlardan biri olan A2000 HC8 + / 520,105 ve 200 SCI ve RAM kontrol ünitesinde de SIMM kullanılması ve GVP'nin VLSI çipleri sayesinde sadece tek A2000 slotunuzu kullanır. 8MB'a kadar FAST RAM kullanabilirsiniz. GVP'nin zaten hızlı olan FAAASTROM'una ek olarak SCSI kontrolü için kullanılan Westerm Digital SCSI Controller'ın çalışma hızını 14 Mhz'e çıkararak yüzde 33'lük bir hız artışı daha sağlanmıştır. Ayrıca diğer SCSI kontrol ünitelerinden farkı, kart üzerinde Hard Disk de yer kalması, yani hem Ram kartı hem de SCSI kontrol kartı almanız gerekmediği gibi, bilgisayarınızın içine HD için kızak döşemeniz de gerekmiyor.



Tamamen A500HD8 + için hazırlanmış GVPŞ/PC286 emülatörü.

GVP tabii ki Hard Disk ve Ram kontrol üniteleri üretmekle kalmıyor. GForce 30 serisi sayesinde AMIGA'nızın ayakları yerden kesiliyor ve isteğinize göre 25-40 veya 50 Mhz hızla çalışabiliyor (GForce 30 serisi 68030 Motorola işlemci kullanmaktadır).

A3000 için bir hızlandırıcı üretmeyi de ihmal etmediler ve 68000 serisinin son ürünü olan Motorola 68040 ile birlikte GForce 40'ı hazırladılar. Normal olarak 25 Mhz ile çalışan A3000, bu kart sayesinde 28 Mhz'e ulaşıyor. Kartın en büyük özelliği de A3000'in kendi hızına bağımlı kalmaması.

Kart üzerine 8MB'a kadar 40 nano saniyelik hızlı dinamik Ram yerleştirilebiliyor ve

GVP, Impact Vision-24 ile Desktop Video'da da hirakalar yaratabileceğini kanıtladı.

kullanıcı tarafından da takılabilen bu SIMM'ler sayesinde A3000 toplam 24 MB'a kadar yükseltilebiliyor. A3000'in üzerindeki her türlü üniteye DMA ile (Direct Memory Access) erişebiliyor.

Tüm bunların dışında, yeni bir AMIGA piyasası olan Desktop Video'ya da el atan GVP, A2000 ve A3000 için hazırladığı IMPACT VISION 24 ile 24-bit gerçek renk kullanımı sağlıyor. 12-bit 4096 renk modunda çift ekran kullanarak animasyon yapmak da mümkün. Tam overscan modu ile PAL0da 768 x 625 çözünürlüğe sahip. VGA monitör kullanımında IV24 titremeyi yok ederek tam HI-RES desteği ile kıpırdamayan bir görüntü sağlıyor. Gerçek zamanlı frame grabber ile 24-bit RGB modunda videodan veya direk kameradan (1/30 saniye hızıyla) istediğiniz kareyi yakalayarak kaydedebilmenize olanak veriyor. PIP (resim içinde resim-Picture In Picture) ile herhangi bir videodan gelen resimlerin üzerine AMIGA ya da 24-bit grafikleri koyabiliyor ve özel video efektleri de içeriyor. Bu özellikleri ile laboratuar ve güvenlik sistemlerinde de kullanılabiliyor. Compozit video çıkışı ile direkt video kaydı yapabilmenizi ya da televizyona bağlayarak görüntü alabilmenizi sağlıyor. Yüksek kaliteli analog ve dijital genlock'ları ile gene kompozit veya RGB görüntü üzerine herhangi bir IV24 resmini koyabiliyor.

Bu özellikleri IV24'ü tam bir DeskTop Video ünitesi yapmaya yetiyor. Ayrıca üç ayrı 24-bit ortamında çalışan program bu kartla birlikte veriliyor. Bunlar; Macro Paint-IV24 (24-bit çizim), Caligari-IV24 (24-bit 3D katı modelleme) ve Scala-IV24 (Video-titling) gibi profesyonel programlar.

Eğer profesyonelliğe merhaba demek istiyorsanız size en uygun olan ürünü seçmekte titiz davranmalısınız. alacağınız ürünün üzerinde uzun süre araştırma ve geliştirme çalışmaları yapılmış olmalı ve tabii ki firma desteği sağlanmalı.

GVP bu konudaki titizliğini ülkemizde de göstermekte ve dünyadaki haklı ününü biraz daha artırmakta.

Tüm bunların dışında, ülkemizde bu tür girişimlerin yapılması, bilgisayar alanında gerçek kullanıcılığa geçilebilmesi için atılan en büyük adımdır. Geçtiğimiz sayıda dergimizin bu bölümünde yine AKAR Co. tarafından ülkemize getirilen ICD ürünlerini tanıtmış, bu tür girişimlerin başarıyla sonuçlanmasını ve devamının gelmesini dilemiştik. Bu hızlı ilerlemeden dolayı AKAR Co.'yu tebrik ediyoruz ve başarılarının devamını diliyoruz.

A600 HD

AMIGA ailesi bu günlerde yeni kardeşleriyle birlikte olmanın tadını çıkarıyor. Commodore firmasının A500 PLUS'ın problemleri ile ilgili çalışmaları henüz sürerken yeni bir ürünü piyasaya sürmesi pek beklenmiyordu.

A600 HD AMIGA imajını oldukça değiştiren bir tasarıma sahip. Arkası hafif yukarıda duran bilgisayarın disk sürücüsü de yaklaşık yirmi derecelik bir açıyla duruyor. Klavyedeki değişiklik ise nümerik klavyenin iptal edilmesi.

İsminin sonundaki HD harfleri ise, tahmin ettiğiniz gibi, bir Hard Disk müjdesini taşıyor.

A600 HD 120 MB 2 1/2 inçlik mini hard diski, 1 MB RAM'ı (içeriden 2 MB'a çıkabiliyor), A3000'lerde de kullanılan geliştirilmiş çip seti, Kickstart 2.0 ve Wokbench 2.0 ile oldukça güçlü bir konfigürasyona sahip.

İlk olarak Almanya'da 12-15 Mart tarihleri arasında yapılan CEBIT'te gösterime sunulan A600 HD, AMIGA ailesinin en popüler ferdi olacağa benziyor.

CDTV Gelişiyor

Uzun süredir beklenen takım bir araya geldi ve çağımızın en kabiliyetli ev bilgisayarını meydana getirdi. Dergimizdeki haberleri ve tanıtımlarıyla, son olarak da Teleteknik'in Commodore Show '92'de hazırladığı CDTV standıyla tanıştığınız CDTV tüm ihtişamı ile harika bir AMIGA.

Normal olarak CD programları ile çalışan CDTV eklenebilen herhangi bir sürücü ile istediğiniz AMIGA programını kullanabiliyor. Tabii ki kendi disk sürücüsü ile çok daha iyi görünüyor. Son olarak da kablosuz mouse ve klavyesi ile evlerin baş köşesine oturuyor.

Ona sadece ''bilgisayar'' demek az kalır, çünkü o aynı zamanda HI-FI çıkışı ile gelişmiş bir CD+G (Grafik gösterebilen Compact Disk) Player cihazı. Genişleme yuvaları ile mini Ram karta ve Genlock'a da yer ayrılmış. Yeni modellerinde Desktop Video'ya yeni ufuklar açan DCTV de desteklenmiş. Mouse ve klavyenin kablosuz olması da bir başka rahatlık getiriyor.

Ayrıca müzik dinlerken kullanacağınız küçük kontrol paneli de büyük kolaylık sağlıyor. Geriye kalan tek şey oyun severler için hazırlanacak kablosuz Joystick. Bu arada CD programlarını mouse ya da kontrol paneli ile kumanda etmek zaten mümkün. Tüm programlar da 3.5 disk sürücüsüne data kaydedebiliyor.

AMIGA ailesi kalabalıklaştıkça yeni alacakların seçim yapması zorlaşıyor, fakat CDTV herkesin rüyalarını süslüyor.

Action Replay MK III

AMIGA'nın ilk ve tek FREEZER'i olan ACTION REPLAY'i üreten Datel Electronics, kartuşlarının yeni bir versiyonunu daha piyasaya sürdü.

Ülkemizde sadece ilk versiyonunun kopyası satılıyor. Daha gelişmiş olanları ise İngiltere ya da Almanya'dan edinilebilir. Yeni üretilen MK III'te yapılan değişimler gerçekten yerinde olmuş. Yeni özellikleri kısaca şöyle:

Safedisk komutu, sürücünüzün kliklemesini kapatabilir, bozuk diskinizin track'lerini onarabilir ya da diske uzun süre erişilmezse trackbuffer'ı temizler ve sürücüyü kapatarak hafızanızda yer kaplamamasını sağlayabilir.

Burst komutu ile kartuşun içinde bulunan BURST NIBBLER kopya programını çalıştırmak mümkün. Ayrıca bu programa reset'ten sonra sol mouse tuşuna basarak ulaşmak da mümkün.

Eklenen yeni trainer komutları ile hemen hemen tüm oyunlarda sonsuz hak, enerji ya da zaman kullanılabiliyor.

Megastick ile istediğiniz tuşları joystick'e programlamak mümkün. Ayrıca bu ayarlamaları ayrı ayrı bir diskette saklayıp gerekli oyunu oynayacağınız zaman yeniden ayarlamak yerine yüklemek mümkün.

Pal ve Ntsc komutları ile görüntü standardını değiştirmek ya da setmap ile klavyedeki tuşları programlamak mümkün.

Oldukça yararlı komutlardan biri de alert. Bu komut sayesinde guru numarasını girerek hataya neyin sebep olduğunu anlamak işimizi oldukça kolaylaştırıyor. Guru numarası girilmezse tüm guruların anlamı sırayla yazılıyor.

Yeni kartuşlar printer için de bir şeyler düşünülerek karakter boyut ayarlamaları ve bir diziyi printer'a yollama komutları eklenmiş.

Programcıları sevindirecek bir yenilik de belleğe data ya da makine dili program yüklenebilmesini kapsıyor. Bir başka komut ise gerçekten çok yararlı bir işe yarayarak belli bir adresi gözetliyor. İstediğiniz adresi MS (adres) komutu ile memwatch listesine ekliyor ve programınızı çalıştırıyorsunuz. O adrese herhangi bir erişim yapıldığında size haber veriliyor. Bu komutun detaylı kontrolünü içeren birkaç komut da ihmal edilmemiş.

Trace komutu da makine dili programınızın akışı hakkında detaylı bilgi edinmenizi sağlıyor. Ayrıca ? ile istediğiniz binary, hex ve desimal hesaplamaları yapmanız sağlanıyor.

Tüm yeni eklenen komutların dışında, yeni özellikler de eklenmiş. Bunların arasında en önemlileri de bellek kontrolü ve boot sürücüsü kontrolünü içeriyor. Variable Boot seçeneği ile hangi sürücüde boot edilebilen bir disk varsa onun çalışabilmesi sağlanabiliyor.

Bunların dışında, eklenen birçok şey, MK III'ün oldukça güçlü hale gelmesini sağlamış.

Bu kartuş sayesinde AMIGA'nızın gerçek efendisi haline gelebilir ve, ne kadar harika bir bilgisayar da olsa, AMIGA'nızın bazı eksikliklerini gidererek daha kullanışlı hale getirebilirsiniz.

Imagine 2.0'daki Değişiklikler

Imagine'i ilk olarak gördüğüm günü hatırlıyorum da, ne kadar şaşırmıştım. Imagine'den birkaç sene önce AMIGA'da 3 boyutlu animasyon aprogramları ile uğraşmaya başlamış ve Videoscape 3D ile Sculpt 3D, 4D'nin kral olduğu günleri görmüştüm. O günlerden, ilk gerçek animasyon işimde bir içmimar ile Videoscape 3D ile hazırladığım Netaş'a ait fuar standı projesinin anime edilmesi sırasında yaşadığım birçok zorluk ve aksiliğe (hard disk'in uçuşa geçmesi, yapılan tüm animasyonun, sunu'dan 12 saat önce hard diskle beraber kaybolması vb.) rağmen, işi yapmaktan almış olduğum zevki animasyon işinin neden bu kadar zor olması gerektiğini düşündüğümü hatırlıyorum. Neyseki bir süre sonra Sculpt 3D çıktı ve artık gerçek bir modeleyici ile obje tasarlamaya geçebildim. Fakat bu sefer'de hazırladığım objelerin animasyonunu gerçekleştiremiyordum. İşte tam bu anda Sculpt 4D çıktı ve artık animasyon programlarının en kalitelisini gördüğümü sandım. Ne güzeldir ki yanılmışım. Sculpt'ın kitabını bulup bir şeyler üretmeye başladıktan sonra Sculpt'ın oluşturduğu resimlerin biraz mekanik olduğunu yani resmi oluşturan objelerin materyal yapıları arasında pek fazla çeşitlilik olmadığını farkettim. Bu sırada Turbo Silver adlı bir başka programın ortalarda olduğunu öğrendim ve bu programın rendering (resimlerin hesaplanması) açısından daha yavaş olduğunu gözlemledim. Fakat Turbo Silver'ın kullanması oldukça zor ve karışık olduğu için, işin gerçeği programla pek uğraşmadım (o zaman kitapları olmayan programlardan bıkmış ve onları çözmek için uğraşmamaya karar vermiştim.). Fakat her ay düzenli olarak okuduğum AMIGA World'de Turbo Silver'ı hazırlayan Impulse firmasının, programın kullanıcı arabirimi geliştirilmiş, sıfırdan yeniden yazılan ve adı Imagine olan bir program hazırladığını okuyunca içimi bir heyecan kaplamıştı. Sonunda günlerden birgün Imagine geldi ve ben artık AMIGA'da animasyon üretmenin artık eskisi gibi olmayacağını anladım. Artık sınırlı tekniklerle değil, o anki animasyon tekniklerinin en iyileriyle çalışacaktım. Imagine'nin 1.1 versiyonu ile dokuzon ay uğraştıktan (neyse ki programın kitabı vardı 'fakat nalet şans, kitap Imagine gibi bir program için çok yetersizdi.') sonra bir akşam arkadaşlardan biriyle konuşurken Imagine 2.0'ın Türkiye'ye geldiğini öğrendim ve doğal olarak programı bir yerlerden buldum. Hemen çalıştırdım ve fiyasko. Bu adamlar neden hiçbir şeyi değiştirmemişler diye düşündüm. 2.0'da yer alacağını sandığım birçok özellik ortalarda yoktu. Ben tam bir hayal kırıklığı yaşarken 2.0'la uğraşmaya başladım. Bir de ne göreyim gerçekten beklediğim yenilikler ortalarda yokmuş, yani saklanmışlar.

Eveeet! Konumuz artık iyice ortaya çıktı galiba. Imagine 2.0'daki değişiklikler ve süper yenilikler.

İsterseniz önce en görülen yeniliklerden başlayalım:

1) İlk olarak göze çarpan şey Preferences editör adı verilen, programın çalışması ile ilgili parametrelerin ve kullanıcı arabiriminin değiştirilebileceği veya düzenlenebileceği bir editör'ün eklenmiş olması. Böylece programdan çıkmadan config dosyasını değiştirebiliyorsunuz. Bence editörün en büyük rahatlığı, fonksiyon tuşlarını veya kullanıcı tarafından belirlenebilen butonların tanımlanması sırasında, tanımlamanın yapıldığı editörün menülerinin mouse'un sağ tuşu yardımıyla görülebilmesi ve buradan direkt olarak seçilerek fonksiyon tuşlarına veya butonlara eşlenebilmesi.

2) Preferences editörüne girince farkedebileceğiniz gibi kullanıcı tarafından tanımlanabilen işlem kutucukları programa eklenmiş. Bu kutucuklar yardımıyla örneğin Detail Editör'de en çok kullandığınız menü seçeneklerini editör ekranının en altına kutucuklar halinde ekleyebilir ve böylece menüden seçmeden aynı işi yapabilirsiniz. Kutucuklar sistemi programın kullanımını oldukça hızlandıran bir özellik.

3) Diğer bir yenilik de Action editör'le Stage Editör'ün birbirinden ayrılması. Yani Action

Editör'e girmek için önce Stage Editör'e girmek zorunda değilsiniz.

4) Çok önemli bir diğer yenilik Quick Render seçeneği. Quick Render sayesinde test amacı ile çabucak render etmek istediğiniz objeleri veya stage'leri, bir proje hazırlamadan, o anda bulunduğunuz editörden render edebilirsiniz. Bu yenilik programın profesyonel havasına oldukça önemli katkılarda bulunmakta. Çünkü eski versiyonda materyal testi için bile bir proje açıp daha sonra bir alt proje açmak gerekmekteydi. Ve bu sadece Detail Editör'de test yapan insanlar için oldukça büyük bir zaman kaybıydı.

Şimdide sırayla editörlere bakalım.

1) Detail Editör:

Bu editörde oldukça büyük değişiklikler var. İlk olarak seçilen bir ya da birden çok noktanın ekranda gerçek zamanda yerinin değiştirilmesi, döndürülmesi veya boyutunun artırılıp, küçültülebilmesi olanağı eklenmiş. Objelerin mouse ile döndürülmesi veya scale (boyut arttırma, küçültme) edilmesi sırasında döndürme açısı ve scale büyüklüğü ekranın sağ üst kısmında görülebilir duruma getirilmiş. Spline Path'lerin Detail Editör içinde tanımlanabilmesi ve kaydedilebilmesi sağlanmış. Objelerin, noktaların, kenarların bir path'in şekline uyarlanabilmesi eklenmiş. Objelerin kenarlarının yumuşaklık değeri, materyal özelliklerine eklenmiş. Böylece yumuşak veya sert kenarlı objelerin tasarlanabilmesi sağlanmış. Objenin üzerine yapıştırılacak resmin bir kısmının geçirgen olarak tanımlanabilmesi eklenmiş. Phong objelerin istenilen bölümlerinin yüzeysel şekilde hesaplanabilmesi eklenmiş (örneğin B harfinin yuvarlak kısımlarını phong olarak tanımlarken, sert kenarlı kısımlarını yüzeysel olarak tanımlayabilirsiniz.). Objelerin istenilen bölümlerinin altgrup olarak tanımlanabilmesi ve objelerin üzerine yapıştırılacak resim veya texture'lerin bu altgrup'larla sınırlandırılabilmesi sağlanmış. Objelere yapıştırılacak resimlerin yapışacakları alanın otomatik olarak tüm objeyi kaplaması sağlanmış. Yapıştırılacak texture'lerin renk değerlerinin ekranda görülebilmesi sağlanmış. Altgrup ve phong objelerin yüzeysel olarak belirlenen bölümlerinin, seçilebilmesi eklenmiş. Ayrıca eklenen random renk seçeneği ile objenin her yüzeyine random bir renk verilebilmesi sağlanmış. Yine AMIGA bitmap fontlarından seçilen bir tanesi ile yazılan bir yazının otomatik olarak objeye çevrilmesi eklenmiş. Ek olarak programını çinde objeye çevrilen bitmap resimlerin içinin otomatik olarak üçgenlerle doldurulabilmesi de yenilikler arasında.

2) Forms Editör:

Bu editörde oldukça değiştirilmiş. Tanımlanan kesitlerin her bir kesit parçası için ayrı olabilmesini sağlayan Key CrossSection (anahtar kesit) özelliği eklenmiş. Bu sayede her bir kesiti farklı objeler yapmak olası. Ayrıca sadece iki yönden görüntü ile tanımlanabilen objeler ile çalışabilme olanağı sağlanmış.

3) Cycle Editör:

Bu editörde değişiklik yapılmamış. Fakat Detail Editör'den Cycle Editör'e daha rahat obje aktarımı için yeni birkaç fonksiyon eklenmiş.

4) Stage Editör:

Bu editörde kameranın editör içinde yeniden bir objeye kilitlenebilmesi sağlanmış. Ayrıca objelerin stage içinde relatif olarak uzaklıklarının ve yönlerinin korunabilmesi için yeni fonksiyonlar eklenmiş.

5) Action Editör:

Bu editörde ise bir objeye aynı anda iki efekt verilebilmesi sağlanmış. Ayrıca global parametreler penceresinde görülebileceği gibi programın hesaplanan resimleri hazır bir resim üzerine koyabilmesi eklenmiş. Ayrıca sis efekti de hesaplanabilir ve tanımlanabilir hale gelmiş. Yine arkaya konan hazır resmin ve global yansıma resminin de her karede değiştirilebilmesi eklenmiş.

Editör'lerde varolan bu değişiklikler ve yenilikler programın kullanılışını ve gücünü oldukça artıran özellikler. Bu arada programın ana yapısına eklenen birkaç özellik daha var. Bunlar Ste-

reo 3D görüntü hesaplayabilme, resim yapıştırılması sırasında gereken büyültme küçültme rutinlerinin sadece resimdeki pixel'leri büyütüp, küçültmesinin kaldırılması ve digital bir büyütme küçültme rutini ile (pixel averaging) değiştirilmesi, direkt DCTV desteği, AMIGA'dan oynatılacak animasyonlar için palet kitleme özelliği, yeni texture'ler ve efektler.

Yine programın çalışmasındaki en büyük yeniliklerden birinin 68030 versiyonunda eski versiyona göre iki üç kata yaklaşan scanline render hızı ve yüzde 20 hızlandırılan trace hesaplama hızı. Ben 1.1 ve 2.0 versiyonları arasında 68000'li makinelerdeki hız farkını test etmek için bazı basit kareler hesaplattırdım ve ilginç sonuçlar elde ettim. Sonuçları birinci tabloda görebilirsiniz. Tablodan da gördüğünüz gibi sadece basit objelerin bulunduğu stage'lerde pek fazla hız farkı olmuyor. Fakat objeler karmaşıklaştıkça hız farkı büyüyor. Kısaca basit işlemlerde yüzde 20'lik bir hız kazancı normal sayılabilir. Objeler ve işlemler karmaşıklaştıkça yüzde 50 ile yüzde 80 arası bir hız farkı beklenebilir. Tablo 1'de gördüğünüz testlerin hepsi Scanline modunda 160x128 çözünürlükte ve ILBM-12 bit modunda iki ışık kaynaklı bir stage'de hesaplattırılmıştır. Solid küre ile anlatılmak istenen Detail Editör'deki normal küre'dir. Diğer küre ise primitive penceresinden elde edilen ve 262 noktaya, 792 kenara ve 528 poligon'a sahip bir objedir. Objelerin üzerine yapıştırılan resim AMIGA'ya bağlı bir scanner'dan alınan 90096 byte'lık bir 24 bit yani 16.7 renklik palete sahip bir resimdir.

Tablo 1

	Imagine 1.1	Imagine 2.0
SOLID KÜRE	6 dakika 43 saniye	6 dakika 59 saniye
PRIMITIVE KÜRE	6 dakika 45 saniye	6 dakika 57 saniye
SOLID KÜRE+RESİM	13 dakika	8 dakika 5 saniye

Evet böylece Imagine 2.0'daki yenilikleri görmüş olduk. Imagine gibi bir programın gittikçe olgunlaştığını görmek çok mutluluk verici bir olay. Çünkü Imagine ve benzeri programlar (Lightwave 3D, 3D Professional 2.0, Caligari 2.0, Deluxe Paint 4 vb.) AMIGA'nın öteden beri en iyi yaptığı işin, yani yaratıcı ve artistik çalışmaların daha etkin bir şekilde yapılabilmesine ve daha önce böyle bir sistemi maddi olanaksızlıklar dolayısıyla kullanamayacak olan yaratıcı insanların günün en iyi teknikleri ile çalışabilmesine olanak tanıyacaktır. Onun için Viva Imagine!

Not: Kullanıcılara son olarak söylemek istediğim bir dileğim var. Eğer alabiliyorsanız programın orijinalini almaya çalışın. Çünkü ancak o şekilde programcılar AMIGA ile daha güzel çalışmalar yapabilmemizi sağlayacak araçları üretmeye devam edeceklerdir. Tek geçim kaynağı programlardan gelen gelir olan bu harika programcıların AMIGA'ya küsmesini istemiyorsak, hepimizin üzerine düşen bir görev ve sorumluluk var.

AMIGA
PROFESYONEL
USER CLUB
S U N A R

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB bünyesinde yer alan yazılım grubları

DIGITAL DREAMS
TASARI YAZILIM
ATLAN YAZILIM
ÖZGE YAZILIM
GOLDBOX YAZILIM

Bu grubların ürettiği program ve datalar

ÇIKTI

APUC 100 CLIP ART 1

MASAÜSTÜ YAYINCILIK YARDIMCI CLIPLER
100 CLIP 67.000. TL

GOLD PAINT ART 1

YARDIMCI GRAFİKLER
36 GRAFİK, 7 ANİMASYON,
5 ANİM BRUSH, 83 BRUSH
5 DİSKET 67.000. TL

BEKLEYİN

NEWS'91

10 PROFESYONEL PROGRAMIN TAM AÇIKLAMASI 27.000. TL

TÜRKİYE COĞRAFYASI

ANSİKLOPEDİK REHBER ÇALIŞMA, YÜZLERCE GRAFİK HARİTA

TÜRKİYE TARİHİ

EĞİTİMDE YARDIMCI BİLGİLER, DİGİTİZER FOTOĞRAF VE TARİH HARİTALARI

AMIGA VE PC İÇİN

İLKOKUL 4-5

FEN ve MATEMATİK

AYRI PAKETLERDE BİNLERCE GRAFİK VE ANİMASYON İLE ANLATIM. SÜREKLİ BÜLTEN DESTEĞİ PERİYODİK TESTLER

MÜZİK MODÜL DİSKETLERİ

18 DİSKET'te yüzlerce data

TÜRKİYE'DE YAPILAN İLK TÜRKÇE STRATEJİ

HANÇER

DIGITAL DREAMS

ÇIKTI

Şimdiye kadar görmediğiniz bir strateji

Grafik ve animasyonlar

Zevkli savaşlar

Özel efektler ve müziği...

Ayrıca Tarihsel bilgilerle dolu.

Size zevk verecek.

ORJİNAL KUTUSUNDA KİTABI, HARİTASI ve POSTERİ İLE

APUC ŞUBELERİ ve BAYİLERDE ARAYINIZ...

ÖDEMELİ GÖNDERİLİR

TOPTAN SİPARİŞLERİNİZ ve ÖDEMELİ İSTEKLERİNİZ İÇİN
GOLD BOX BİLGİSAYAR HİZMETLERİ
Millet Cad. Karagül iş Merkezi
No: 84 K: 5 Oda : 248
34270 Fındıkzade / İSTANBUL
534 87 77 - 534 87 20

PROGRAMLARI AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB ŞUBELERİNDEN TEMİN EDEBİLİRSİNİZ

APUC İZMİR — ATLAN BİLGİSAYAR HİZMETLERİ — TEL: 441 07 88
1502 SK. No: 31/C Hatay / İZMİR

APUC MALATYA — ÖZGE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ — TEL: 37 809
Turgut Temelli Cad. Güven İş Han K: 1 NO: 20 MALATYA

APUC KADIKÖY — PROBE ELEKTRONİK / APUC SERVİSİ — TEL: 338 57 85 - 349 88 40
Soğutlu Çeşme Cad. Pavlonya Sk. Altınoğlu İş Han No: 17/301 Kadıköy / İSTANBUL

Bitmap Ressamının Yapısal Çizim Rehberi

Yapısal çizim programları birçok yeni ve kullanışlı aleti yaratıcı bilgisayar ressamlarının kullanımına sunuyor. Bu yazımız ile size yapısal çizim kapılarını aralamayı planlıyoruz.

Bir bilgisayarla çizim yapmanın ana iki yolu vardır. İster teknik ister sanatsal bir çalışma olsun, kullanılacak programlar ya yapısal (structured) olarak çalışırlar ya da bitmap metodunu kullanırlar. Her iki yöntemle çalışan programlar da ressamlara ve yayıncılara çeşitli avantaj ve dezavantajlar getirecektir. Her ne kadar bu yazımda daha çok yapısal çizim üzerinde duracaksam da siz her iki yöntemin karşılaştırmasını ve hatta iki yöntemin birden kullanılması ile ne kadar iyi sonuçlar elde edilebileceğini göreceksiniz.

Yazının ilk bölümünü bitmap ressamının yapısal çizim rehberi gibi okuyabilirsiniz. Daha sonra yapısal çizimin sanat ve yayıncılıkta nasıl kullanılabileceği ve verimliliğinizi nasıl artırabileceği üzerinde duracağım.

Yapısal Çizim Metodolojisi

Peki nedir bir boyama programı ile çizim programı arasındaki fark? Biraz basite indirgersek ve işi kağıt üzerinde düşünürsek fırça kullanmakla düz ve eğri cetvel kullanmanın arasındaki farktır.

Bitmap kullanan bir 'boyama' programı ile -örneğin Deluxe Paint (Electronic Arts)- bütün çizim aletlerini kullanarak bilgisayarın ekran için ayırdığı bitlerden oluşan alanda değişiklik yaparsınız. Bunun anlamı, yapacağınız her şey binlerce noktanın bulunduğu iki boyutlu bir alanda, belirli bir renk paletinden seçilen renkle bir/birçok noktanın boyanmasından ibarettir.

Bir boyama programı kullandığınızda iki nokta arasına kırmızı bir çizgi çektiğinizde bilgisayar bu iki nokta arasındaki tüm noktaları kırmızıya boyayacaktır. Aslına bakarsanız yapacağınız tüm işlemler birkaç değişik noktayı etkilemekten ibarettir. Bunlardan çıkaracağımız anlam da, içi dolu bir daire çizdiğimizde bunun aslında gerçek çapı olan bir daire çizilmesi olmayıp sadece ve sadece boyalı noktalardan oluşan bir alan olduğudur. Yapısal çizim programında ise bu olay tamemen farklıdır. Boyama programında kullandığımız işlemin aynısını kullanalım ve iki nokta arasına kırmızı bir çizgi çekelim. Bu arada ise iki nokta arasındaki tüm noktaların modifiye edilmesi yerine iki nokta koordinatı seçiyor, rengin kırmızı olmasını istiyor ve bir çizgi çizdiğinizi belirtiyorsunuz. Bu yapısal çizginin bilgisayar için taşıdığı anlam iki koordinat ve gerekli diğer bilgilerden ibaret. Bir daire ise bir merkez, x yarıçapı ve y yarıçapından oluşur. Tabii ki bir de gerekli diğer bilgilerden (çizgi kalınlığı, renk, içi dolu/boş vs.).

Çizgimizi bir laser yazıcı ile bastığınızda ise çizgi yazıcının yüksek çözünürlüğü ile sınırlıdır. Bitmap çizgi ise her zaman için kullanılan toplam nokta sayısı ile sınırlıdır ve ister 300 dpi ile (dots per inch-bir inçe düşen nokta sayısı) ister 1200 dpi ile basın sonuç aynı olacaktır.

Ayrıca bitmap çizimler oldukça fazla istenmeyen tırtıklara neden olacaktır. Yani çiziminizdeki noktalar ekranda iken pek fazla belli olmasa da basıldığında kocaman noktalardan oluşabilir. AMIGA'nın en yüksek çözünürlüğü olan 640×400 modunda yapılmış bir boyama 300 dpi'lik vasat sayılabilecek bir laser printer ile ancak altı santim eninde basılırsa iyi sayılabilecek bir sonuç verebilir. Maale-

sef yüksek çözünürlük AMIGA için daha az renk anlamına da gelmektedir. AMIGA bitmap ressamlarının asıl ihtiyacı ise Deluxe Paint gibi programların 24-bit grafik kartları (16 milyon renk) ile çalışmasının sağlanmasıdır. Yapısal çizim programlarının bir üstünlüğü de eğrileridir (bezier eğrileri). Eğriler iki dört koordinattan oluşurlar ve yine sadece gerekli bilgilere ihtiyaç duyarlar. Diğer bir avantaj ise yapısal çizim programlarının ekranda programınızın izin verdiği yere kadar büyütülebilmesi ve yine de düzgün yüzeylere sahip olabilmesidir. boyama programlarında büyütmenin anlamı gösterilen alanın küçültülüp nokta ebatlarının büyütülmesidir ki bu bir süre sonra sadece karelerden oluşan bir ekrana sahip olacağınızı gösterir.

Yapısal Esneklik

Yapısal çizim programlarının büyük avantajlarından biri de önceden çizdiğiniz bir şekli her zaman modifiye edebilir ya da yerini değiştirebilirsiniz. İki nokta arasında mor bir çizgi çizdiğinizi farzedelim, istediğiniz zaman bu çizginin bir uç noktasını alıp başka bir yere taşıyabilir ya da rengini sarıya çevirebilirsiniz. Bir uç noktasını hareket ettirdiğinizde çizginin diğer noktası sabit kalacaktır ve çizginin ebatı da değişecektir. Bezier eğrilerinde de uç noktalarla oynadığınızda aynı sonucu alabilirsiniz ve buna ek olarak her iki uçtaki kontrol noktası ile eğilme miktarı ve yönünü istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Birden fazla objektin bulunduğu bir çizimde (ki genelde böyle olacaktır) istediğiniz herhangi birini alıp başka bir yere taşıyabilirsiniz ve bu diğerlerini hiçbir şekilde etkilemez. Hatta bu objektin diğerlerinin önüne, arkasına ya da arasına koymanız da mümkündür. Aynı işlemleri bitmap boyama programında yapmaya kalktığınızda diğer noktaları tek tek yeniden silmeli ya da çizmelisiniz. Ayrıca yapacağınız her değişiklik çiziminin diğer parçalarını etkileyecektir. Yapacağınız yeni eklemeler eskiden o bölgede bulunanların silinmesine yol açacaktır, çünkü bu programlar tek düzlemde çalışırlar. Yapısal çizimlerde ise her şey kendi düzleminde yer alır. Ayrıca çizdiğiniz bir evin yumuşaklığından kaybetmeksizin ebatlarını değiştirebilir ya da çevirebilirsiniz.

Yapısal çizim dökümanlarının laser printer'ınıza gönderilmesi çok daha hızlı olacaktır. Fakat çok komplex çizimlerde bu hız hem çok düşer hem de printer'ınızın hafızasının büyük bir bölümünü kapsar.

Bütün bu anlattıklarım sizde bitmap boyama programlarına hiç ihtiyaç olmadığı kanısını uyandırabilir. Fakat konumuz kesinlikle bu değil. Ayrıca yapısal çizim programlarının yetersiz kaldığı birçok nokta da var. Örneğin bir kamera aracılığı ile bilgisayarınıza aktardığınız görüntüleri kullanamazsınız ya da Deluxe Paint IV'deki renk geçiş efektlerinin benzerlerini yapamazsınız. Boyama programlarında her noktanın kontrolü elinizde olduğundan oldukça detaylı çalışabilirsiniz ve resminizin her noktası emrinizdedir. Ayrıca şeffaflık gibi işlemler de yapamazsınız.

Yapısal Çizim ve Masaüstü Yayıncılık

Masaüstü yayıncılıkla ilgilendiğiniz sürece, boyama ya da çizim programları arasında seçim yapamazsınız. Herhangi bir anda herhangi birini kullanmanız gerekebilir. Hatta çoğu projelerinizde ikisini ayrı ayrı ya da birleştirilmiş bir halde kullanmanız gerekebilir. Hemen hemen tüm yapısal çizim programları çalışmalarınız üzerinde birçok işlem yapabilmenizi sağlar. Bir logo ya da başlığı gölgelendirebilir, silikleştirebilir ya da çeşitli biçimlere sokabilirsiniz. Açıkçası benim en çok kullandığım özelliklerden biri de budur. Ayrıca çalışmalarınıza üç boyutlu izlenimi uyandıracak bir hava katabilirsiniz. Yapacağınız bu tür çalışmalar hem çok güzel görünecektir hem de yapımı çok basittir.

Çalışmalarınızda kullanmak istediğiniz küçük illüstrasyonları çizmek hem kolay olacaktır hem de çok daha anlamlı olacaktır. Örneğin sevgililer günü için hazırlayacağınız karta sadece yazı yazmak yerine yanına sadece iki bezier eğriden oluşan bir kalp çizip çeşitli renk ve ebatta kullanmanız mümkün.

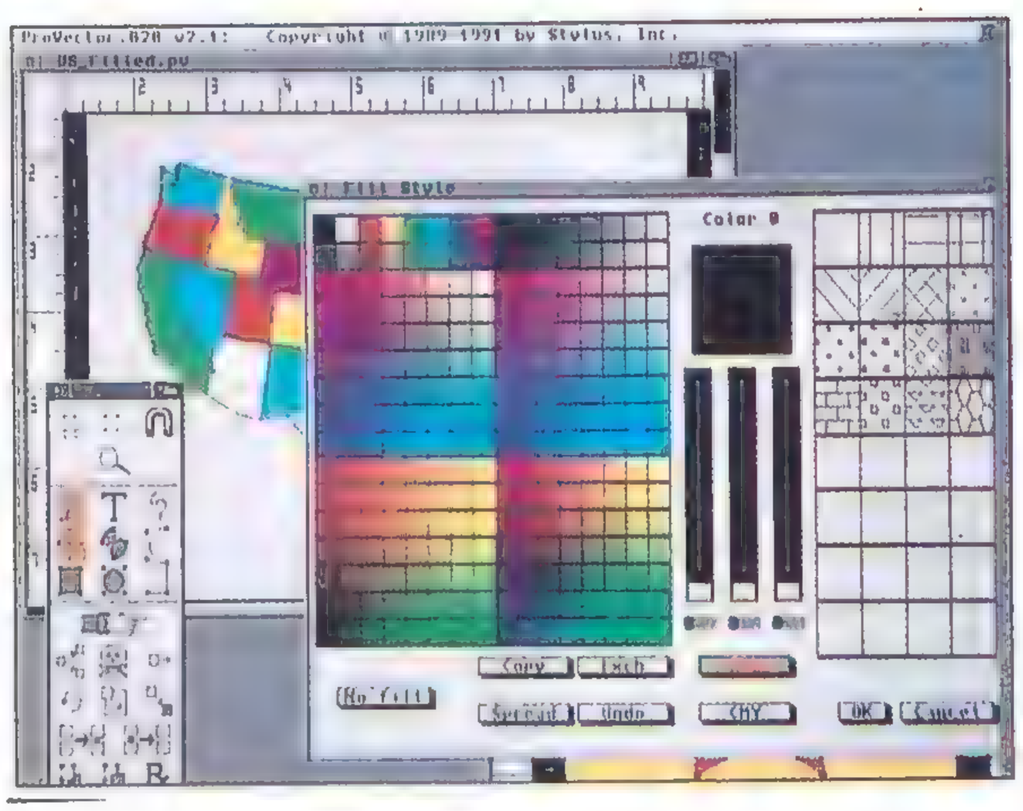
Size Hangi Program Uygun?

Dergimizin ikinci sayısındaki DOSYA'nın tüm konusu da Professional Draw ile yapısal bir logo çalışmasının üzerine kuruluydu. Bu yazımı okuyanların program ve neler getirip neler götürdüğü hakkında oldukça fikri olmuştur sanırım.

Yazımın bu bölümünde değişik birkaç program tanıtmayı tasarlıyordum fakat Türkçe fontları olan tek masaüstü yayıncılık programı Professional Page (Gold Disk) olduğundan ve bu programda ancak aynı firmanın programı olan Professional Draw ile verimli çalışabildiğinden dolayı vazgeçtim. Diğer tanıtmayı düşündüğüm programlar ise PROVECTOR 2.1 (Stylus) ve DESIGNWORKS (New Horizons) idi.

Pro Vector aslında oldukça iyi bir program, en büyük özelliklerinden ARexx bağlantısı ve renk karıştırma işlemleri gözardı edilmemeli.

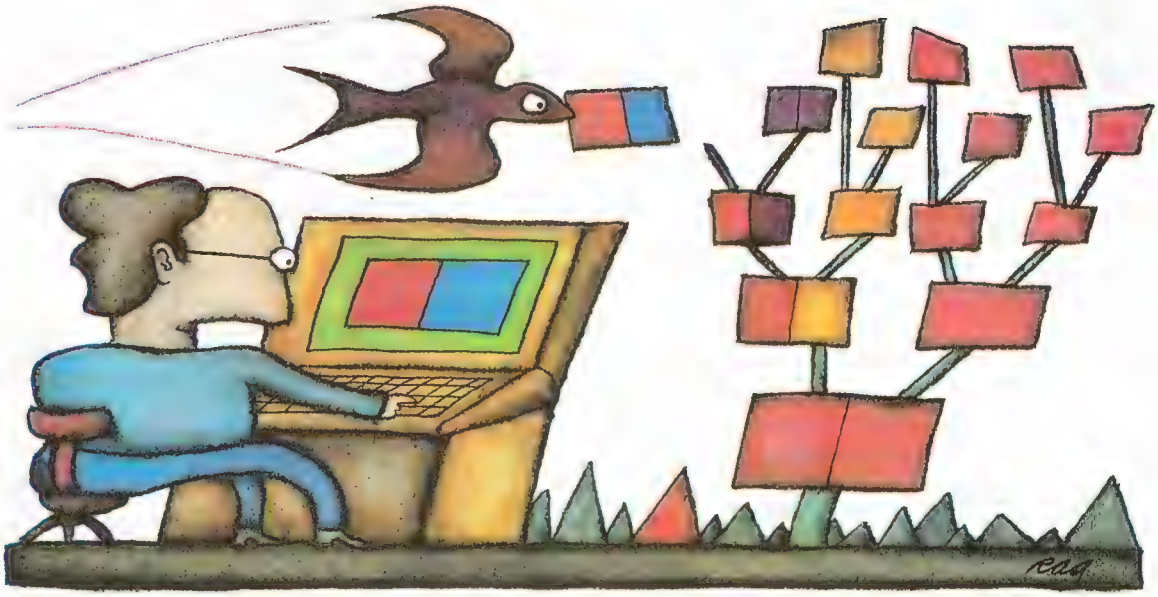
Designwork ise daha amatör çalışmalar için kullanılabilecek oldukça basit bir program. Fakat yine de çizimlerin kendi yüzeylerine sahip olabilmesi sağlanmış. Aynı firmanın yine amatörler için hazırladığı ProWrite 3.2 yayıncılık programı Designworks'teki çalışmaları kullanabiliyor. Bu iki program evlerinde çeşitli amaçlarla bu işe gönül veren arkadaşlarımız için oldukça ideal. Malesef bu program Postscript HPlaserjet desteklemiyor fakat bu eksiklik Prowrite üzerinden gidebilir.



Özet Olarak

Tamamen seçim sizin, eğer sadece bir çizer olarak çalışmayı amaçlıyorsanız ve masaüstü yayıncılık ilginizi çekmiyorsa istediğiniz programda karar kılabilir hatta hepsini kullanabilirsiniz. Fakat yayıncılıkla da ilgileniyorsanız ya da benim gibi işiniz bu ise, o zaman şimdilik PDraw'a mecbursunuz. Ya da EPSF formatını kullanıp PPage ekranında çizimleri görmemeye alışmalısınız. CompuGrafik fontların da Türkçeleşebilmesi için çalışan arkadaşlarıma başarılar diliyorum. İster Bitmap ressamı olun, ister yapısal çalışın, çalışmalarınızı görmek beni sevindirecektir. Bana ulaşmak isteyenleriniz Commodore AMIGA Dergisi'nin adesini ve telefonunu kullanabilirler.

Dört Köşe



Merhaba,

Dört aylık bir yayın hayatı olan bu yepyeni derginin sadece size ait olan bu köşesinde artık hep birlikte olacağız. Hâlâ dergimizin gelişmesi üzerine Birçok gelişme ve değişme çalışmaları olması nedeniyle birçok problemler doğmakta ve eksiklikler oluşmakta. Bu konuda bizi hoşgöreceğinizi ümit ediyor ve sizlerden de eleştirilerinizi bekliyoruz.

Bunların dışında, AMIGA hakkında öğrenmek istediğiniz, bize anlatmak istediğiniz ya da düşünmekten uyuyamadığınız konuları bu köşeye, bana yazacaksınız. Bana burada kızabilirsiniz ya da derdinizi anlatabilirsiniz. Piyasadaki ürünler arasında bir seçim yapamadığınızda, ihtiyacınız olan birimlerin neler olduğunu bilmediğinizde bana yazacaksınız.

Derginizin bu dört köşesinde sadece övgülerinizi değil her derdinizi yayınlayıp bir cevap bulmaya çalışacağız. Ayrıca AMIGA arkadaşı arayanlarınız da hemen kaleme sarılıp ilgilendikleri konuları ve meraklarını yazıp Dört Köşe'de bir/birkaç/birsürü arkadaş edinebilirler. burada hemen belirteyim lütfen UCUZ OYUN SATIYORUM ya da KOPYA DEĞİŞİYORUM gibi mektuplar göndermeyin çünkü anında benzerlerinin yanına, yani kağıt cennetine gidecektir. Bunun sebebi ise bu oyunlara emek sarfeden insanları ve bunun için gecelerini gündüzlerine katarak uğraşanları düşünmeniz gerektiğidir. Kısaca KESİNLİKLE YASADIŞI KOPYAYA KARŞIYIM!

Yasal kopya ne midir? Yasal kopya, programı yazan kimsenin kopyalanmasına izin verdiği programların serbest olarak başkalarına da verilmesi, değişilmesi ya da hediye edilmesidir.Bu tür programlar da "PUBLIC DOMAIN" yani halka açık olarak anılırlar (orijinal ismini kullandım çünkü HA -halka açık- gibi bir isim kullanıp kafa karıştırmak istemiyorum itirazı olan daha iyisini önersin). Genellikle PD olarak hatırlanır.

Bir diğer tür ise SHARE WARE'dir. Bu programlar da diğer tür gibidir fakat programın yaratıcısı memnuniyetiniz karşısında minimum bir miktarı kendisine iletmenizi ister. Tabii ki buna mecbur değilsiniz fakat programcıya hem emeğinin karşılığını ödemek gerekir. Hem de yardım etmek demek daha çok program demektir ve bunu çalışmasının bir ödülü olarak da yollayabilirsiniz. Bu tür programlarınız varsa ve başkalarıyla paylaşmak isterseniz hemen Dört Köşe'ye yollayın. Bu programlar kesinlikle para kazanmak amacıyla kullanılmayacaktır.

Bütün bunları bir PD arşivi kurmak istediğimiz anlamına çekebilirsiniz. Ayrıca bu konuda da soru ya da sorunlarınız olursa hemen bir mektup yollayın. Biraz daha detaylı bilgiyi yeni ekimiz AMIGA PRO'da bulabilirsiniz.

Konuyu daha fazla dağıtmadan kaldığımızyerden yani Dört Köşe'den devam etmek istiyorum. Kısaca bu köşe kış köşesi, yaz köşesi, dert köşesi ve de dört köşe olacak. Aslında bu köşe herkese hizmet etmek amacıyla kullanılmalı. Benim yazdıklarımla sınırlı kalmamalısınız, her konuda bana yazın. Elimden geldiğince, dilim döndüğünce size yardımcı olmaya kararlıyım. Bu köşe programcılara, program incelerlere, oyun oynarlara, disket bozarlara, acemilere ve expertlere, kısaca herkese açık. Kompü arkadaşlarınıza not yollayabilir, kızabilir ya da ne bileyim her bir şey yapabilirsiniz (fazla genel oldu gibi).

Dört Köşe'nin alt bölümlerini birlikte belirleyeceğiz, yani gelecek olan mektuplara, isteklere ve rağbet gören şeylere göre ilerde yeni yeni bölümler açabilir, rağbet görmeyenleri kapayabiliriz. Bu köşenin dergide kaplayacağı yeri tamamen siz belirleyeceksiniz. Yollayacaklarınızın ve benim yazacaklarımın tutacağı adet sayfalık bir köşe olacak. Haydi bakalım, ben köşeledim siz bereketleyin.

İşte ilk bölümlerimiz:

Soruyorum Söyleyin: Bu bölümde dertlilerin dertlerine kulak vereceğim. Benim ilgi ve bilgi alanımın dışındakileri de ben soracağım. Eğer ben de öğrenemezsem yapcak tek şey kalıyor, o da size sormak.

Tanışalım Söyleşelim: Tipik tanışma ve yazışma bölümüdür, birilerini birileriyle tanıştırmaktan hoşlanır, yeni arkadaşları ve arkadaşlar arası söyleşileri çok sever.

İstek ve Şikayet Kutusu: Bu bölümde her şeyden şikayet edebilirsiniz. Aradığınızı bulamamaktan, anne ve babanızdan (isterseniz tabii), bilgisayarınızdan, yeni oyunların kötülüğünden vesaire. Ayrıca isteklerde bulunabilirsiniz. Elimden geldiğince yardımcı olmaya çalışacağım.

En çok ilgi sanırım İstek ve Şikayet Kutusu'na gelecek.

Yeni bölümler için gerekli şartlar ise şöyle:

Nüfus Cüz. Örn., İkametgah İlm.,

Bilgisayar Ehliyeti, Aliza Test Sonucu, Demo Sevmek, olabilir fakat ben sadece istediğiniz bölümün içeriğini ve ilgi alanını istiyorum. Tabii ki bu bölüme ilk mektubu yazmak şartıyla.

Dört Köşe'ye mektup yazdığınızda lütfen hangi bölüme yazdığınızı bir başlıkla belirtin, eğer birdan fazla bölüme (örn. hepsine) mektup yazıyorsanız lütfen hangilerinin hangi bölüme ait olduğunu ayrı başlıklarla belirtin ve lütfen soracağınız soruların hepsini birden sormayın ve 5 soruyu geçmeyin ki diğer arkadaşlarımıza da yer kalsın ve elemek zorunda kalmayayım. Soracaklarınızı önem sırasına göre aylara bölebilirsiniz. Ayrıca gerektiğinde sizinle rahat irtibat kurabilmem için lütfen ad ve soyadınızı, açık adresinizi ve posta kod numaranızı okunaklı biçimde yazın. Bu sayıda yayınlanan mektupların üzerinde adres olanlar arşivime kaldırıldılar bile. Diğerleri ise yanıtlanır yanıtlanmaz kağıt cennetine gittiler. Ruhlarına Fatiha...

Bana yazmak için;

Adresim: AMIGA Dergisi Dört Köşe Sakız Sok. 6/4 Kadıköy 81300 İstanbul.

Hepinizle görüşmek üzere...

Şimdi bölümlere geçiyoruz, lütfen kemerlerinizi bağlayın.

Soruyorum Söyleyin

İşte ilk bölüm ve ilk mektuplar. Şu ana kadar elimize geçen tüm mektupları değerlendiriyorum. Gelen mektuplardaki soru yağmuruna bakılırsa gerçekten bu bölüm uzun olacağa benziyor. Zaten yazı sonunda mektup değerlendirmesi yapacağım, kesin sonuçları hep birlikte göreceğiz.

BİR AMATÖRÜN SESİ

Çiğdem Aydın

Bir sene önce AMIGA'mı aldığımda yapmak istediğim birçok şey vardı. Fakat çoğu mümkün olamıyor. Bu harika aleti kullanmayı öğrenemediğim için çok üzülüyorum. Okulda aldığım bilgisayar kursunda öğrendiklerim ise bunda işe yaramıyor ve onun disketlerini AMIGA'da kullanamıyorum. Bunun için bir ara diskete ihtiyacım olduğunu söylediler. Bunu nasıl elde edebilirim?

Ayrıca bilgisayarımla ders çalışabilmem için benim düzeyimde ve Türkçe programlar var mı? Programların çoğu yabancı dillerde olduğu için faydalanamıyorum. Benim gibi amatörlere yardımcı olacağınıza inanıyorum.

Okulda kullandığın bilgisayar eğer PC uyumlu bir bilgisayar ise orada kullandığım programları Vortex'in ATonce kartı yardımı ile kullanman mümkün. Ders konusuna gelince, AMIGA'da lise düzeyindeki ders programları sadece ÖSS deneme test programları. NOKTA'nın DÜNYA YAZILIM firmasının 1 MB'lık AMIGA'lar için hazırlanmış üçer disketlik 69.000 TL (fiatta değişme olmuş olabilir) değerinde üç değişik test programını elde edebilirsin. Bunların dışında, adresini de yolladığın için teşekkürler, eğer bu konuda gelişmeler olursa gerekli firmalara adresini ileteceğim. NOKTA'ya ulaşmak için ise kullanabileceğin adres:

NOKTA: Tunalı Hilmi Cad. Kuğulu İşhanı A Blok No: 123/51 Kavaklıdere 06700 Ankara Tel: (4) 427 75 22 (5 Hat).

Umarım yardımcı olabilmişimdir.

OYUN HAKLARI

Hakan ...

Aslında daha önce sorulmuş bir soru bu, fakat ben yine de sormadan edemeyeceğim. Programladığımız bir oyunun haklarını elde edip piyasaya nasıl sürebiliriz?

Evet bu sorunun daha önce defalarca sorulduğunu biliyorum, bu konuda son zamanlarda ülkemizde gelişmeler kaydedildi ve Türk yazılım firmaları çalışmalarına başladı. HANÇER oyununu hazırlayan ve yakında piyasaya sürecek olan APUC firmasının adres ve telefonları ise şöyle:

APUC Söğütlü Çeşme Cad. Pavlonya Sok. 6 Nolu İşhanı Kat: 3 No: 301 Kadıköy-İstanbul Tel: 338 57 85 - 349 88 30.

Eğer telefonla arayacak olursanız Lütfü ya da Levent bey ile görüşmelisiniz. Neler yapılması gerektiğini öğrenmeniz için yeterli olur sanırım.

A500 PLUS

Mustafa Binatlı

A500 PLUS ne zaman Türkiye'de satılmaya başlayacak?

A500 PLUS, birçok uyumsuzluk göstermesi ve problemlere yol açması nedeniyle yeniden testlere sokuldu ve ne zaman piyasaya sürüleceği ya da sürülüp sürülmeyeceği henüz belli değil. Bu nedenle Türkiye'ye geliş tarihi hakkında bir bilgim yok. Fakat Commodore firmasının yeni ürünü olan A600 HD bu bilgisayarın yerini tutacak gibi. Türkiye'ye ne zaman geleceğini de ancak dergimizin HABERLER bölümünü takip ederek öğrenebilirsiniz. Bu bilgisayar hakkında detaylı bilgiyi de yine bu ayki HABERLER'de okuyabilirsin.

BİLGİSAYARIMI SEÇEMİYORUM

Serdar ...

Ben bir bilgisayar almak istiyorum. Bazı arkadaşlarım ATARIST'nin AMIGA'dan daha iyi olduğunu söylüyorlar ve ben de şu anda kararsızım. bunun için bazı sorularım olacak:

1- A2000 veya A500 hangi bilgisayarlarla uyumlu olabiliyor ve bunun için neler lazım?

2- Bir AMIGA Hard Disk'nin erişebileceği en yüksek kapasite nedir?

3- AMIGA'nın kendine has bir özelliği var mı?

4- C-64'te iki disk sürücü bağlanabiliyor mu? Nereye?

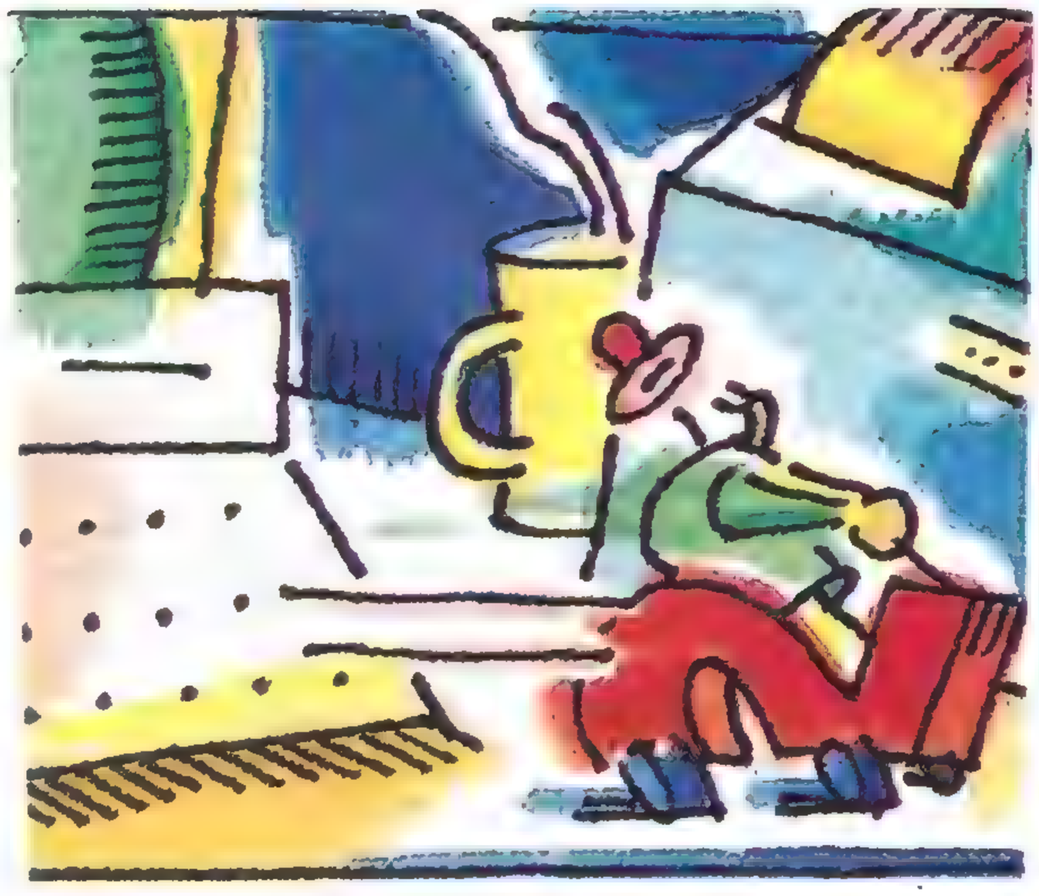
5- Yanlışlıkla içinde program olan bir diski formatlarsak silinen programları geri çağırabilir miyiz?

6- C-64 disk formatlarken 664 bloktan fazla formatlayabiliyor mu?

Sorularımı cevaplarsanız sevinirim.

Saygılarımla.

Öncelikle hangi bilgisayarın DAHA İYİ olduğuna karar vermekten vazgeçmelisin. Yapman gereken alacağın bilgisayarın senin ilgi alanına hitap edip etmediğini araştırmak. Her



bilgisayarın diğerinden üstün ve eksik yönleri vardır. Bu seçimi yapabilmen için her iki bilgisayarı da (imkanın varsa) denemeni tavsiye ederim. Bu konuda ben en azından sorularını cevaplayabilirim.

1- A2000 ve A500'ün uyumlu olabildiği bilgisayarlar şöyle:

IBM/AT286 (D), Commodore 64 (D), ZX Spectrum (P)*, ATARI (P), Macintosh (D)*

** (D=DONANIMLA, P=PROGRAMLA)*

Doğal olarak donanım ile çalışanlar diğerlerinden daha iyi sonuç verir.

2- Kullanacağın sisteme göre bu değişik fakat tek Hard Disk olarak erişebileceğin en yüksek rakam şimdilik 240 MB. Tabii ki bu kadar büyük kapasitedeki sistemin fiyatı da biraz yüksek. En iyisi ihtiyacın olduğu kadar büyüklükteki ürünleri denemen.

3- Tabii ki her bilgisayarın kendine has özellikleri var, aksi taktirde bir anlamı kalmaz. Daha detaylı sorabilirsen yanıtlarım.

4- C-64 iki disk sürücünün arka arkaya bağlanması ile (seri port aracılığıyla) maksimum dört disk sürücüsünü kontrol edebilir. Bu serinin sonuna da maksimum iki yazıcı bağlanabilir. Sürücüler 8-11 arası cihaz numaralarını kullanırlarken yazıcılar 4 ve 5 cihaz numaralarını kullanırlar.

5- Bu disk formatlama yöntemine bakar, eğer hızlı format dediğimiz directory silme işlemini yaparsanız (sadece dosya isimleri silinir ve disk boş gösterilir) diske herhangi bir şey kaydetmediğiniz taktirde eski programlar silinmezler. Fakat normal low level (yavaş ve tamamen her şeyi silerek) format edersen bir ümit olacağını pek sanmıyorum. Eski programları kurtarmak içinse değişik programlar mevcut. Hangi bilgisayari çin sorduğunu bilmediğim için program ismi veremiyorum.

6- C-64 diski formatlarken en fazla 749 blok alan elde edebilirsiniz. Bunu da ancak 40 track işlem yapabilen (normal dos ile ancak 35 kullanabilir) DOLPHIN DOS taktırman gerekir.

EMÜLATÖRLER

Asil Kırımlı

Bir konu bölümünde emülatörleri tanıtmanız çok iyi fakat en önemlilerinden biri olan IBM Emülatör'ı açık-

lamayı unutmuş olmalısınız. kısacası öğrenmek istediğim, bu donanımlarla bilgisayarımız tam bir Macintosh ya da IBM olabiliyor mu? Yoksa AMIGA'mızın elverdiği ölçüde mi yararlanabiliyoruz? Ayrıca emülatör yardımıyla C-64 programlarını teyp sürücü ile kullanabiliyor muyuz? Son olarak da AMIGA'mızı compact Disk Player yapabilir miyiz?

Öncelikle yapıcı eleştirilerinden dolayı teşekkür ediyor ve dikkate alacağımızı ekliyorum. Birçok benzeri eleştiri aldığımızdan dolayı seninkini yayınlamaya gerek görmedim, yine de ilgilendiğin için sağol.

Emülatörlere gelince, eskiden sadece AMIGA elverdiğince çalışan programlardan ibarettiler fakat son zamanlarda yapılan çalışmalar ve teknolojinin ilerlemesi harika aletlerin üretilmesini sağladı. IBM emülatörlerinden ATonce ve GVP/PC286'da bunların en iyileri ve ikisi de yüzde 99 uyumlu (bunun anlamı çok az programla uyumsuz olabilmeleri). Bu iki emülatör de INTEL 80286 (IBM işlemci) bulunduruyor ve 16 Mhz (AMIGA'nın yaklaşık iki katı işlem hızı) ile çalışabiliyor (yani hem AMIGA hem PC). Yalnız GVP'nin emülatörü sadece kendi Hard Disk'i üzerinde çalışabiliyor. ATonce ise bilgisayarının içine yerleştiriliyor. Bu konuda daha detaylı bilgi için Teleteknik'e uğrayın Show Room'da Şükrü bey ile görüşebilir ve uygulamalı olarak ATonce takılı bir A500'de görebilirsiniz.

Emülatör yardımı ile C-64 disk ve kasetlerindeki programları yükleyebilirsiniz yalnız bunun için programın orijinalini donanımı ile birlikte bulmalısınız. Donanım olmadan C-64 gibi kullanabiliyor fakat ne teypten ne de 1541'den yükleme veya kayıt yapılamıyor. Sadece C-64 programlarını (BASIC ya da Makine Dili) yazabiliyor ve AMIGA disketlerine kaydedebiliyorsunuz.

Compact Disk Player sorununa gelince, bu mümkün fakat kasetten şarkı çekerek değil. Bunun için üretilmiş fakat henüz ülkemize girmemiş olan bir Commodore CD ROM mevcut. Bununla hem CDTV programlarını çalıştırmak hem de AMIGA'nın dışında CD dinlemek mümkün. Ülkemize henüz girmemiş olması nedeniyle seni bu konuda fazla aydınlatmayacağım.

RAM KART ve VÜRÜS MÜ NE?

Murat D.Babacan

Geçenlerde Print Master + disketimde "pm" ve "pm.sca" adlı iki dosya buldum. Hex dökümanandı "read, delete file" ve "IMPORTED 1986 BY SWISS CRACKING ASSOCIATION - all over the world" yazısını gördüm. Acaba bu ikisi virüs gibi bir şeymi yoksa Printmaster'ın dosyaları mı?

Bir de AMIGA için en fazla kaç MB'lik RAM bulunuyor ve nereden bulabilirim?

Bu iki program da Prinmaster'ın kendi programlarıdır ve yazdığı mesajların herhangi bir virüsle ilgisi yok. İkincisi ise sadece korsan bir grubun kendi reklamını yapmak amacıyla koyduğu bir mesaj.

AMIGA için yapılan RAM kartları ise 8MB'a kadar çıkabilmekte. En iyi sonucu alabilmek için sana yetecek kadarını almanı tavsiye edebilirim. Ayrıca adresini posta aracılığı ile satış yapan firmalara bildireceğim.

12 SORU

Mehmet Koraş

Ben sekiz aylık AMIGA kullanıcısıyım ve bazı sorunlarım var. Bana bu konularda yardımcı olursanız sevinirim.

1- AMIGA 500 ile yapıtığım demo, intro, grafik ve animasyonları video kasedine kayıt etmem mümkün mü?

2- Renkli dijitize edebilmek için neler gerekli?

3- DPaint IV ile şekiller arası geçiş yapabileceğimiz ve bunun için brush'a almamız gerektiği söyleniyor. Bir şekli brush'a nasıl alırız?

4- A2000 için yazılan AMIGAVISION programını 1MB ve hafızalı A500 ile kullanabilir miyim?

5- Vortex ATonce adlı kart PC'ler için yazılmış tüm programları çalıtırabilir mi? Bu kartın fiyatı nedir?

6- AMIGA'da yaptığım müzikleri kasede kaydedebilir miyim?

7- A500'ü A2000 veya A3000'e dönüştürmek mümkün mü?

8- Ray Trace ne demek? Ne işe yarar?

9- Video Toaster kartı A500'e takılabilir mi?

10- AMIGA'da özel efektleri hangi programla yapabilirim?

11- Normal bir müziği AMIGA'da dijitize olarak çalabilir miyim?

12- Deluxe Paint IV'ü daha detaylı açıklayabilir misiniz? Daha önce her iki derginizde de açıklandığını biliyorum fakat daha detaylı bilgiler tüm grafiker arkadaşları sevindirecektir.

Murat bey, ilgi ve merakınız için teşekkürler. Aslında bu kadar çok soruyu tek seferde cevaplamamakta kararlıyım. Fakat ilk yazı olduğu için size bir ayrıcalık tanıyor ve tüm sorularınızı cevaplıyorum. Umarım dergide yeterli yer vardır!

1- Demo, intro ve diğer çalışmalarınızı video ile kaydetmeniz mümkün. Eğer AMIGA'nızı televizyon ile kullanıyorsanız ya da bir TV Modülatör alabilirseniz bu işi en ucuz yolla halledebilirsiniz. Modülatör'ün üzerindeki Video çıkışını videonuzun Video In'ine bağlamalısınız. Eğer isterseniz sesleri de görüntü ile kaydetmek mümkün. Bunun için de AMIGA'nın arkasındaki Audio Left ve Audio Right çıkışlarını modülatörün kısa ses kablosu ile birleştirerek bir ara kablo ile Video'nun Audio In'ine bağlamalısın.

2- Renkli dijitize için ilk önce bir bu işi yapabilecek bir DIGITIZER almalısın. Ayrıca bir de renkli video kameraya ihtiyacınız var.

3- B tuşuna basarak brush alma işlemine geçebilir ve almak istediğin şekli sol mouse tuşuna basılı tutarken kare içine alıp tuşu bırakarak yapabilirsin.

4- 1MB ek hafıza ile toplam 1.5 MB'ın mı var yoksa toplam 1MB'a mı sahipsin? Her neyse sanırım 1.5 MB ile çalışabilirsin fakat bazı problemler doğurabilir. En iyisi minimum 2 MB'le çalışmak.

5- Bu kart piyasadaki programların yüzde 99'unu çalıştırabilir. İki değişik hızda çalışan modeli mevcut.

7- 14 Mhz ATonce $279 + KDV

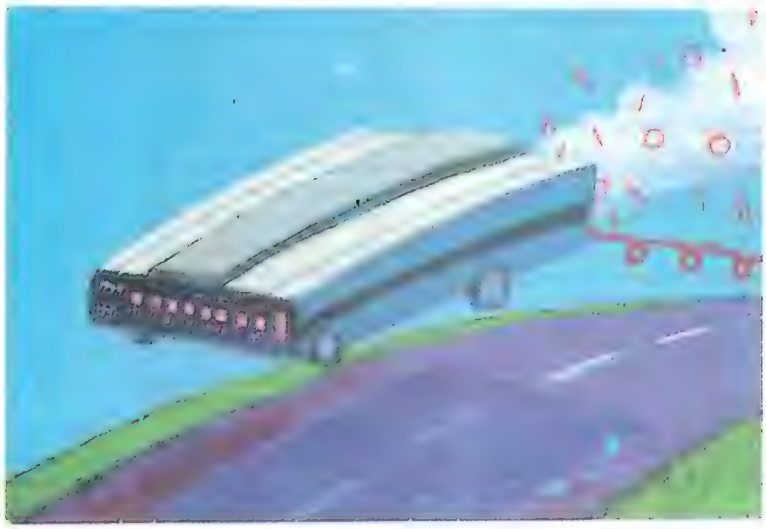
16 Mhz ATonce $449 + KDV

6- AMIGA'da yaptığın müzikleri stereo olarak herhangi bir kaset kayıt cihazına bağlayabilirsin. Bunun için AMIGA'nın ses çıkışlarını (videoda olduğu gibi fakat iki kanalı birleştirmeden) kayıt cihazının ses girişlerine bağlamalısın.

7- A500'ü A3000 ya da A2000'e dönüştürmek mümkün değil fakat eğer amacın hız, hard disk ve hafıza kapasitelerini artırmak ise, bunları yapabilirsin.

8- Ray Trace, üç boyutlu olarak bilgisayarla tasarlanan cisimlerin belli noktalardan ışıklandırılarak ve yüzeylerin ışığa karşı vereceği tepki ve etkileri belirterek bilgisayarın gerçek görüntüyü hesaplaitırılması anlamına gelir (kelime anlamı, ışın taramadır). Bu tür programlar normal A500'lerde çok yavaş çalıştığından daha çok gelişmiş AMIGA'larda kullanılırlar.

9- Video Toaster'ın A500 modeli yoktur. Yapılacağını da sanmıyorum çünkü yalnız profesyonel kullanım için üretilmiştir.



10- AMIGA'da yapmak istediğiniz efektleri daha detaylı olarak anlatırsanız cevaplayabilirim.

11- Normal bir müziği ancak parça parça dijitize edebilir ve hafızan yettiğince kullanabilirsin. Bunun için de Audio Master gibi bir program, bir Sampler ve bir de Noise Tracker programlarına ihtiyacın var.

12- DPaint'in daha detaylı açıklamasını yayınlamamız için kullanım klavuzunu tamamen çevirmemiz gerekir. Sana tavsiyem DPaint III'ün Türkçe klavuzunu alman ve DP IV ile çalışmaya başlayıp yeni özelliklerini bulmaya çalışmak olabilir ya da DPaint IV'ün orijinalini getirebilirsin (tabii bunun için de İngilizce bilmen gerekiyor). AMIGA Dergisi olarak politikamız bu tür kopya programların tam açıklamamıza elvermiyor. Bunu yaparak kopyalamayı artırdığımıza inanıyoruz ve çeşitli firmaların dergilere güvenerek bu tür programların kopyaladıklarını biliyoruz.

TAKSİTLE AMIGA

Hakan Gürbüz

Ben bir AMIGA hayranıyım fakat AMIGA'm yok. Ancak taksitle belki alabilirim. Bana bu konuda yardımcı olur musunuz?

Size önerebileceğim tek şey, en yakın Teleteknik yetkili bayisine giderek bu konuda detaylı bilgi almak olabilir. Eğer bunu bilmiyorsanız 467 96 88 nolu telefondan Teleteknik (Ankara) ile görüşerek öğrenebilirsiniz.

Tanışalım Söyleşelim

Yeni açılan bir bölüm olması ve kimsenin bundan haberi olmaması sebebiyle pek kısa olan listemizde bu ayın ilk ve tek meraklısını yayınlıyorum. Bu bölüme yazmak için AMIGA sahibi olmanız gerekmez, herhangi bir bilgisayar için yazabilirsiniz.

Public Domain, IMAGINE ve ARexx meraklısıyım ve bu konularda yazışmak isteyen arkadaşlarla tanışmak, eğer İstanbul'da iseler görüşmek isterim.

Barul Hallaç

Adresim: Sakız Sok. Berkel Apt. 6/2 Kadıköy 81300 İstanbul.

İstek ve Şikayet Kutusu

Buraya yazacağınız istek ve şikayetlerin çoğuna ben yanıt bulamayabilirim fakat eminim ki bu dergiyi okuyanlar arasında bana çare bulabilecek kişiler vardır. Tek isteğim, eğer arkadaşlarınızın isteklerine siz cevap verebiliyorsanız, lütfen ilgilenin ve bana yazın.

İşte bu ay kutudan çıkanlar:

KAPAK ve HARDWARE

Mustafa Binatlı

Derginizin iç dizaynı ve baskısı çok güzel ama artık şu klasik Commodore Dergisi kapağından vazgeçseniz iyi olur. Bence iki derginin kapağı da ayrı olmalı.

Bir de sizden hardware kursu vermenizi istiyorum, sanırım böyle bir şeyi çok kişi ister.

Kapak konusunda pek fazla bir şey yapamayacağım çünkü bu tamamen Teleteknik'in yetkisinde. Dergi kapaklarının ayrılığı da aynı şekilde. Eğer bir şeyler yapmak istiyorsanız Dergi başındaki Teleteknik adresine de bir mektup yollamalısınız.

Donanım kursu konusuna gelince, bu konudaki çalışmalarımız zaten sürmekte. Gelecek aylarda böyle bir çalışmaya başlamak hepimizin dileği.

PROGRAM DÖKÜM EKİ ve DAHA ÇOK OYUN

Kerem Süleymanberk

Derginizin ilk sayısını aldım ve çok beğendim, acaba program döküm eki verebilir misiniz? Ayrıca oyun tanıtımı bölümüne daha ağırlık verirseniz memenun olurum.

Bu ayki dergimizi aldığınızda oldukça sevineceğinizi sanıyorum, çünkü artık AMIGA PRO adlı ekimizde programlara ve teknik açıklamalara yer veriyoruz. Oyun tanıtımına ağırlık verilmesi konusunda ise diğer arkadaşlarla pek anlaşabileceğinizi sanmıyorum. Gerçi elimizden geldiğince herkese bir şeyler verebilecek bir dergi çıkarmaya çalışıyoruz. Ayrıca bu sayıdan itibaren resimleri küçülterek daha çok yazı ve resim kullanmaya başladığımızı farkedeceğinizden eminim.

DERS AMAÇLI AMIGA ve ABONELİK

Lütfi Bilgin

Derginizi aldım fakat oyundan çok ders amaçlı program yayınlarsanız daha iyi olacağı kanısındayım. Benim A500'üm var fakat programlamayı pek bilmiyorum. Ayrıca Dergi'ye abone olabilmem için bir broşür yollamanızı rica ediyorum. Bana bu konularda yardımcı olur musunuz?

Henüz piyasada yeterli derecede ders amaçlı program bulunmadığından bu konuya çok ağırlık veremiyoruz. Yeri geldikçe bu tür yazılara yer verdiğimizi de fark edeceksiniz.

UZUN LİSTE

Hakan ...

Sizden birkaç (!) isteğim olacak, sırasıyla:

1- Oyun Tanıtımına ait bir sayfanın Tiyolar Tuzaklar'a ayrılması.

2- Derginin sayfa sayısı çok az, daha çok dergi yerine büyükçe bir bülten ya da haftalık bir dergi gibi, yani pek yeterli olmuyor. Sayfayı çoğaltıp fiyatı ona göre ayarlarsanız iyi olur.

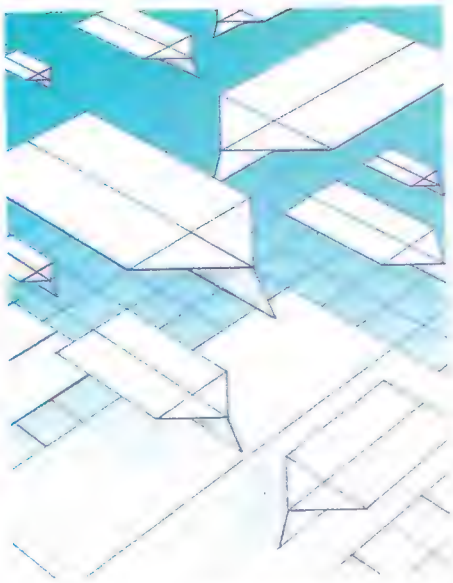
3- Her sayıda yeni bir programı, hardware ürününü tanıtınız.

4- Oyun bölümünde ayın en iyi ve en kötü oyunlarının bir listesi bizi yanlış oyun alımından korur.

5- Lütfen daha fazla bölüm, sizce AMIGA gibi bir alet için bu kadar konu yeterli mi?

6- CDTV'ye biraz daha ilgi. Birçok konu hâlâ bizim için bir sır.Tanıtımların çoğu da teknik yönlerini ele alıyor.

7- Oyunların değerlendirmesinde yıldızlardan vazgeçin, puanlama daha iyi olur. Ayrıca kocaman resimler yerine daha çok resim ve yazı kulla-



nabilirsiniz. Biraz şişirilmiş gibi duruyor.

8- Mümkünse her ay bir yazılım firmasını tanıtın ve tabii adreslerini de (eğer mümkünse).

9- Ayrıca Program Döküm Eki çıkarmanızı dört gözle bekliyorum.

İsteklerinizi dikkate alacağız. İlginize teşekkürler.

DEATH KNIGHTS OF KRYNN ve ADVENTURE KÖŞESİ

Başar Tuna

Ayrı bir AMIGA dergisi çıkarmanız çok güzel fakat 69. Commodore dergisindeki Death Knights of Krynn Journal Entry'lerini tamamlarsanız memnun olurum. Hepsi tam olsun diye oyunu bir ay oynamamıştım. Yeni dergide bir adventure köşesi açarsanız eminim pekçok kişinin hoşuna gidecektir (sadece oyun çözümü verilen bir köşe değil tabii).

Sadece adventure'a ayrılmış bir köşe yerine daha kapsamlı bir şeyler yapma çabasındayız. Kısa zamanda siz de bunun farkına varacak ve köşenize kavuşacaksınız. Death Knights Of Krynn zedelerin derdini de teknik yönetmenimize ileteceğim.

PARALAR BOŞA GİTTİ

Tahsin Feyzioğlu

Derginizin birinci sayısını aldığımda çok şaşırmıştım, neredeyse AMIGA BÜLTENİ kalınlığındaydı. Sonra içine bir baktım ve bizim paralar boşa gitti diye söylenmeye başladım ama bizim de size destek olmamız gerektiğini düşündüm. Bir de derginizde oyundan başka bir şey olmadığını üzülerek söylemek zorundayım. 42 sayfalık dergide toplam 14 sayfa teknik bilgi ve bunun 7 sayfası Dosya'ya harcanıp gidiyor. Çünkü burada herkesin anlamayacağı yeni çok profesyonel programlar tanıtılıyor. Çoğu da A2000 ile çalışan programlar. Bu bilgisayar kaç kişide var ki? Bu bölümde mesela bir AC Compiler'ın nasıl kullanıldığını, Deluxe Paint, Disk Master ve benzeri programların kullanımını yazabilirsiniz. İnceliklerini ve getirdikleri kolaylıkları anlatabilirsiniz.

Ben sizin yazınızdan sonra AC COMPILER aldım, dört gün uğraştıktan sonra bir BASIC program bile compile edemedim.

Commodore dergisindeki Adım Adım Donanım bölümünü siz de yapabilirsiniz, virüsler hakkında yazı yazabilirsiniz. AMIGA'nın bütün yan ürünlerini tanıtabilirsiniz.

2. sayıdaki ARexx ve Sorular Cevaplar bölümleri iyiydi ama yeterli değildi. Umarım bunların üstüne daha çok eğilirsiniz.

Bu söylediklerinizi diğer dergiler tarafından sürekli yapılıyor ve aynı şeyleri yazmanın pek faydası olacağına inanmıyorum. Başka dergileri sürekli satın almak istemiyorsanız sadece gerekli sayılarını almanı önerebilirim. Asıl önemlisi programları biraz daha inceleyip biraz da dilinizi geliştirmenizi tavsiye ederim. Herkesin kendisi için bir şeyler yapması ve bir şeyler öğrenmeye çabalaması bizim de size "Haydi şimdi hep birlikte 'F3'e basalım" gibi şeyleri yazmamız gerekliliğini ortadan kaldırır. Bu tür programları tanıtanlar zaten bu yöntemi kullanarak öğreniyorlar, çünkü ülkemizde kitabı ile birlikte bulunabilen program sayısı tahmininizden çok düşük. Bulunsa bile muhtemelen İngilizce.

Dosya'ya gelince, bu tür yazılara da ihtiyaçları olanları düşünmenizi tavsiye ederim. Belki şu anda işinize yaramayabilir fakat AMIGA'nızı daha iyi değerlendirmeye karar verdiğinizde bunlara ne kadar ihtiyaç olduğunu göreceksiniz. Burada kullanılan programların sadece A2000'de çalıştığı da yanlış. Gerekli konfigürasyonlu bir A500, A2000'in yapabileceği her şeyi yapar.

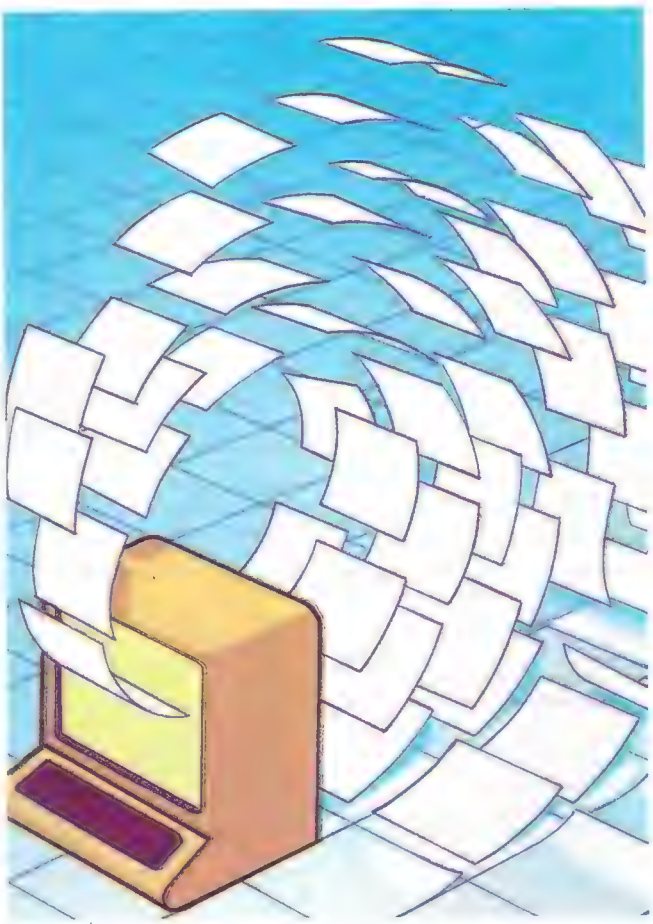
POSTA İLE OYUN

Semih Sarıgöl

İki ay önce Giresun'dan A500 aldım fakat oyun yönünden Giresun Teleteknik bayisi çok zayıf. Sizden ricam, posta ile oyun gönderebilen yer varsa bana liste yollamasını sağlamanız. Ayrıca beni AMIGA ile neler yapabileceğim hakkında bilgilendirirseniz memnun olurum.

İsteğinizi posta aracılığı ile satış yapan firmalara ileteceğim. AMIGA'nın neler yapabileceğini de ancak dergimizi takip ederek öğrenebileceğinizi bilmelisiniz. Çünkü AMIGA aklınıza gelmeyecek kadar çok şey yapabilir. Eğer belli bir konuda merakınız varsa hemen kaleme sarılın ve SORUYORUM SÖYLEYİN'e yazın.

Görünüşe göre oldukça fazla soru ve istek varmış. Bu sayıda Soruyorum Söyleyin, İstek ve Şikayet Kutusu karşısında 8-7 önde bitirdi ve Tanışalım Söyleşelim ise birde kaldı. Gelecek sayı bakalım neler değişecek, neler gelişecek. Dergimizin sohbet köşesi olan Dört Köşe'de gelecek ay yine birlikte olmak dileği ile.



Amiga İşletim Sistemi

Amiga OS

Berktan Bestel

2. Bölüm

AMIGA Dergisi'nin ikinci sayısıyla başladığım AMIGA OS yazısına teknik aksaklıklar nedeniyle kısa bir ara vermek zorunda kaldık. Fakat bu ay bunları telafi edebileceğimi zannediyorum. Geçen seferki yazımı bitirirken, bu bölümde 'resident library'lerin kullanımını anlatacağımı söylemiştim. Ama önce bunların ne oldukları sorusuna açıklık getirmek istiyorum. Her ne kadar geçen yazıda bunu anlatmış olsam da, hem o sayıyı okuyamamış olanlar, hem de oradaki açıklamayı yetersiz bulmuş olanlar için baştan başlamak daha iyi olur diye düşündüm. Ayrıca sizden bir ricam olacak. LÜTFEN yazılarımda anlayamadığınız veya eksik bulduğunuz yerler olursa bana bildirin. Bunu dergiye yazarak yapabilirsiniz. Bu isteğimin sebebi, konunun geniş kapsamlı olması nedeni ile yazılarda bütünlük ve bilgi yönünden eksikler oluşabileceğinden endişelenmemdir. Her ne kadar gayret etsem de kendi yazılarımı tarafsız bir şekilde okumam zor oluyor. Bu yüzden sizden gelecek eleştiri ve uyarılar hem yazılırımın daha kolay anlaşılır hale gelmesini sağlar, hem de kafanıza takılan sorulara cevap bulabilirsiniz. Ayrıca bana sadece yazılarımda geçen konular hakkında değil aklınıza gelen her konuda soru sorabilirsiniz. Bu sorularınıza elimden geldiği kadar doyurucu cevaplar vermeye çalış-

mak inanın bana büyük zevk verecek. Bu yüzden tekrar rica ediyorum, LÜTFEN AKLINIZA TAKILAN SORULARI SORUN!

Neyse, geletim konumuza. 'Resident library' (kalıcı kütüphane) nedir, ne değildir?

Önce basit cevap: Bu bir çeşit alt-programcıklar (Fonksiyonlar) grubudur. AMIGA işletim sisteminin kendine özgü özelliklerini tam anlamıyla kullanabilmek için, sadece kullandığınız bilgisayar dilinin emirlerini kullanmanız genellikle yeterli olmaz. Bu yüzden AMIGA'nın işletim sistemini yazanlar, kullanılan bilgisayar diline bağlı kalmadan çağrılabilecek bu fonksiyon gruplarını yaratmışlar.

Peki bu 'library'ler neye benzer? Birkaç örneğin görmek istersiniz, açılış disketinizin 'LIBS:' adlı directory'sine bir göz atabilirsiniz. Burada 'info.library', 'icon.library', 'diskfont.library', gibi bazı dosyalar göreceksiniz. Bunlar, daha az ihtiyaç duyuldukları için gerektiğinde diskten yüklenmek üzere buraya konmuş bazı 'resident library'lerdir. Asıl önemli olanlar ise KickStart'ın bir parçası olarak ROM'a, yani silinmez hafızaya konulmuşlardır. Bunların arasında 'exec.library', 'intuition.library', 'graphics.library', 'dos.library' sayılabilir. Monitor veya debugger cinsinden bazı programlar (Örneğin Xoper) hafızadaki bazı bilgilerin (ve bu arada resident library'lerin de) listesini görme imkanı sunarlar. ROM'daki ve o anda disketten RAM'a yüklenmiş bulunan library'leri böylece görebilirsiniz.

Library bilgisayar terminolojisinde sık kullanılan bir sözcüktür. Bu yüzden bazı yanlış anlamaları engellemek için burada bir ekleme yapmak istiyorum. Pek çok bilgisayar dili, örneğin C, Pascal ve Assembler, programcıya kendisi veya başkası tarafından yazılan alt-programları birleştirip saklama ve gerekirse bunları yeni programlarda kullanma imkanı tanır. Bu şekilde birleştirip saklanan alt-programlara da genellikle 'library' adı verilir. Ancak bunlar ile bu yazıda sözünü ettiğim 'resident library'ler arasında büyük fark vardır. Bu alt-programlar, sonunda oluşturulan makine kodu çalıştırılabilir (Executable) programın yaratılmasının son aşamasında (link-time) programın içine katılırlar, halbuki 'resident library'ler programın içine katılmaz, program çalışırken (Runtime) bu library'leri 'açar' ve içlerindeki fonksiyonları kullandıktan sonra tekrar 'kapatır'. Bu iki tür library'yi diskette ayırt etmek zor olmaz, çünkü 'resident library'lerin isimleri, yukarıdaki örneklerde örneklerde de görebileceğiniz gibi '.library' diye biter ve kendilerinin 'LIBS:' adlı bir directory'de durması gereklidir. Halbuki link-time library'lerin isimleri genellikle '.lib' diye biter ve bunlar genellikle compiler disketlerinden falan bulunurlar.

Peki bu 'resident library'ler nasıl kullanılırlar? Bu konuda birkaç dilde birden örnekler vermeye çalışacağım. İlk örnek C'de olacak. Daha sonra da sıra Assembler ve AmigaBASIC'e gelecek.

İşte ilk örnek programımız. Bu C programı intuition ve graphics library'leri açıyor ve bu library'lerin içindeki fonksiyonları kullanarak bir 'Window' (pencere) açıyor. Bu pencereye bir yazı yazdıktan sonra 5 saniye bekliyor ve pencereyi kapatıp çıkıyor.

```
/ ************************
*
* LIBRARY.C library örnekleri
*
* (C) Berktan Bestel, Şubat 1992
*
* Aztec C compile info:
*                cc libary
*                ln library-lc
************************ /

#include   intuition/intuition.h
#include   intuition/intuitionbase.h
#include   functions.h

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfqBase      *GfxBase;

100,100, /* sol üst köşe x,y */
280,50, /* başlık çubuğu yazı */
2, /* başlık çubuğu yazı */
1, /* başlık çubuğu arka */
NULL, /* IDCMP-flags */
WINDOWCLOSE | SMART - REFRESH
| ACTIVATE | WINDOWDRAG | WIN-
DOWDEPTH, NULL, NULL,
(UBYTE*)"First Window",NULL,NULL,
100,20,640,256,/*geniş.ve yükseklik max-min*/
WBENCHSCREEN
  ;
end(char*err)

if (win)     CloseWindow (win);
if (GfxBase!=NULL)     CloseLibrary
(GfxBase);
if (IntuitionBase!=NULL.) CloseLibrary(IntuitionBase);

if (err)     puts(err);
exit(0);

main( )

IntuitionBase = OpenLibrary("intuition.library",33L);
if (IntuitonBase==NULL)end("Can't
open intuiton.library");
GfxBase  =  OpenLibrary("graphics.library",33L);
if (GfxBase==NULL) end ("Can't
open graphics.library");
win=openWindow (&nw);
if (win==NULL) end ("Can't open
window");

Move (win-  RPort,10L,20L);
Text(win-  RPort,"Hello,world!",14L);
```

```
Delay(250L);
end(NULL);
```

Bu programın işleyişine bir göz atalım. İlk önce gereken 3 adet 'include file'ı include ediyoruz. Sonra global değişkenlerimizi saptıyoruz. Bunların hepsi ya bir structure ya da bir structure'ın adresini tutacak olan bir 'pointer'. Bildiğiniz gibi C'de farklı türde değişkenleri içeren structure adında bileşik değişken grupları vardır. AMIGA'da da birazcık önemi olan her olay için işletim sistemi bir structure kullanır, bu structure'ların içinde söz konusu olan olayla ilgili bilgiler tutulur. Programların daha hızlı ve kısa olmasını sağlamak için de fonksiyonların ve programların arasında pek çok defa bu structure'ların kendileri yerine adresleri (pointer'leri) aktarılır. bunlardan IntuitionBase ve GfxBase, sırasıyla 'intuition' ve 'graphics' library'lerin aynı adlı kontrol (Base) structure'larının hafızadaki adreslerini içeren 'pointer'lar olarak kullanılacaklar. Kullanacağımız her library için bir base-pointer tanımlamamız gereklidir ve isimleri de her library için değildir. Bu pointer'lar daha sonra, eğer gereken library'ler açılabilirse, o library'lerin adreslerini içerecektir, eğer açılamazlarsa -bunlar global değişkenler oldukları için- sıfır değerini taşıyacaklardır.

Diğer yandan, açtığımız bu library'lerin bir işe yaraması için intuition.library'nin fonksiyonlarını kullanarak bir pencere açıp graphics.library fonksiyonları ile içine birşeyler yazacağız. Bunun için açılacak pencerenin adresini tutacak bir değişkene gerek var. İşte 'struct Window *win' diyerek böyle bir değişken tanımlıyoruz. Bir de bizim açmak istediğimiz pencerede olmasını istediğimiz özellikleri belirtmek için kullanacağımız 'struct NewWindow' türü 'nw' adında bir structure var. Diğerlerinin tersine bu adres değil, structure'ın kendisi. Buraya da pencerenin yeri, boyutları, başlık çubuğunda görülecek ismi, renkleri, üstünde olmasını istediğimiz gadget'lar (Düğme, buton) hakkındaki isteklerimizi yazıyoruz.

main( ) fonksiyonunda ilk önce library'lerimizi açıyoruz. Bunun için OpenLibrary( ) adlı fonksiyonu kullanıyoruz. Bu fonksiyonun parametreleri, açılmasını istediğimiz library'nin adı ve versiyon numarası. Örnekte kullandığım 33 sayısı Kickstart 1.2'ye denk geliyor. Eğer bilgisayarımız ROM'undaki Kickstart'ınızın versiyonu 1.2 veya daha yüksek ise istediğiniz library açılacaktır. Bu versiyon resmi olarak piyasadaki en düşük versiyon olduğu için bu sayı yeterli olacaktır. OpenLibrary( ) bize açılan library'nin base-pointer'ini geri verir. Bu adresi gereken değişkene sakladıktan sonra bir if( ) emri ile sıfır olup olmadığını kontrol ediyoruz. Versiyon yetmezliği veya RAM yetersizliği gibi bir sebepten dolayı library'nin açılamaması olasılığı her zaman vardır. Buna rağmen o library'ye ait bir fonksiyonu çağırırsanız AMIGA'nız bir Guru meditation mesajı ile veda edecektir. Bu yüzden AMIGA'da genel mantık olarak işletim sisteminden bir şey isteyen herhangi bir emir çağırdıktan sonra isteğinizin yerine gelip gelmediğini kontrol etmelisiniz. Çoğu fonksiyon başarısızlık durumunda geriye sıfır değerini verecektir. Örneğin burada eğer library açılamamış ise base-pointer hâlâ sıfır (NULL) değerinde olacaktır. Bu durumda, açılabilmiş olan sistem kaynaklarını kapatarak bir hata mesajı yazıp programdan çıkıp 'end( )' adlı fonksiyon çağrılır. Hafıza yetersizliği veya pencere koordinatlarının ekrandan taşması gibi sebeplerden dolayı pencere açmaya yarayan OpenWindow( ) da başarısızlığa uğrayabilir. Bu durumda geriye açtığı pencerenin structure adresi yerine sıfır (NULL) gelecektir. OpenWindow( )'a yukarıda isteklerimizi içine yazdığımız 'nw' adlı 'struct NewWindow' türü değişkenimizin adresini (pointer'ını) parametre olarak veriyoruz ve geriye sıfır gelmesi halinde yine end( )'i çağırıyoruz.

Programımız hâlâ end( )'e atlamamış ise gereken her hazırlık tamam demektir. Bu artık pencerenin içine yazı yazabiliriz. Önce yazı yazılacak koordinatları Move( ) ile pencerenin ortasına bir yere getiriyoruz. Bu emrin parametreleri, window'un RastPort structure adresi, win- RPort diyerek bunu elde ediyoruz ve yazının sol alt köşesinin yatay ve dikey koordinatlardır. Sonra da Text( ) ile yazımızı yazıyoruz. Önce yine RastPort adresi, sonra da yazımız ve en son olarak da yazacağımız string'in uzunuluğu. Eğer string olarak bir değişken kullanırsanız, uzunluğunu (long)strlen(string) diyerek bulup buraya yerleştirebilirsiniz.

'Bundan sonra Delay( ) diyerek 5 saniye bekliyoruz. Delay( )'in parametresi saniyenin 1/50'si olarak bekleme zamanıdır, bu bir 'long integer' olmalı. Arkasından end(NULL) diyerek programdan çıkıyoruz. Burada NULL verdiğimiz için end( ) bir hata mesajı yazmadan çıkıyor.

end( ) fonksiyonu, kapatacağı her sistem kaynağı (Library veya Window) için önce bir kontrol yapıyor. Eğer ilgili değişken sıfır değilse, bu bir sistem kaynağı açılabilmiş anlamına gelir, demek ki kapatılmalıdır.

Burada kullanılan üç fonksiyon (OpenLibrary( ), CloseLibrary( ) ve Dalay( ), açtığımız library'lere ait değildir. Peki öyleyse onları nasıl kullanabiliyoruz. Bu sorunun cevabı şudur: Her C programına linker tarafından otomatikman eklenen 'startup-code' adlı kısım, programınız çalışınca, daha main( ) adlı ana fonksiyon çağrılmadan önce yaptığı pekçok işin arasında 'exec.library' ve 'dos.library' adlı library'leri açarak kullanıma hazır hale getirir. Yukarıdaki fonksiyonlar da bu library'lere ait oldukları için onları doğrudan doğruya kul-

lanabiliriz.

İsterseniz biraz da AmigaBASIC'ten 'resident library kullanımı ile ilgili birkaç örnek vereyim. Fakat önce library'lere ait fonksiyonlar hakkında döküman arayanlara bazı kitaplar tevsiye edeceğim, ama ne yazık ki bu kaynakların hepsi yabancı dillerde. Ben henüz library'ler hakkında dilimize çevrilmiş ciddi bir kaynak görmedim, lütfen bulursanız bana da haber verin.

İngilizce kitaplar:
AMIGAI Technical Reference Manual:Libraries and Devices
Inside the AMIGA (with C)
Advanced System Programmer's Guide for the AMIGA
AMIGA Intuition Reference Manual
AMIGA C for Beginners
Advenced AmigaBASIC
Almanca kitaplar:
AMIGA C für Einsteiger
Das grosse C Buch zum AMIGA
AMIGA Intern
AMIGA Programmierrichtlinien

AmigaBASIC'ten bir library'yi kullanabilmeniz için ön şart, o library'ye ait bir '.bmap' dosyasının AmigaBASIC tarafından bulunabilmesidir. Bunun için bu dosya ya LIBS: mantıksal drive'ında ya da AmigaBASIC'in current dir'inde olmalıdır. Bu ya AmigaBASIC'in çalıştırıldığı veya daha sonra CHDIR komutuyla geçilmiş olan directory'dir. Programınızı eğer program iconu üstüne çift klik ile çalıştırmışsanız, programınızın bulunduğu çekmece current directory olacaktır. Bu durumda herhalde en iyisi .bmap dosyalarını LIBS:'e yerleştirmek olsa gerek.

Extras1.3 disketindeki BasicDemos çekmecesindeki örnek programların bazıları library kullandıkları için, burada üç library'ye ait .bmap dosyaları bulunur. Bunlar exec,dos ve graphics.library için gereken dosyalardır, library isimlerin sonuna '.llibrary' yerine '.bmap' getirerek adlandırılırlar. Burada mevcut olmayan bir .bmap dosyasına gerek duyarsanız, ConvertFD adlı BASIC programını kullanarak yine extras disketinde bulunan FD (Function description, fonksiyon açıklaması) dosyalarından gereken .bmap dosyalarını üretebilirsiniz. Tabii ki bu anlatacaklarımı Extras disketinizin orijinali üstünde değil, bir kapyası üstünde yapmayı unutmayın. Zaten Extras disketi neredeyse ağzına kadar dolu olduğu için orijinal diskette yer bulmazsınız. Tavsiyem, (eğer şimdiye kadar yapmamışsanız) Extras disketinin, sırf AmigaBASIC kullanmak için bir kopyasını çıkarıp, buradaki BASIC'le ilgisi olmayan şeyleri silmenizdir. Tabii FD1.3 adlı çekmeceyi silmemelisiniz. Neyse, bir .bmap dosyasını yaratmak için ConvertFD adlı BASIC programını çalıştırın, size FD dosyasının adını sorunca, örneğin ":fd1.3/intuition-lib.fd" yazın. Bmap dosya adını sorunca da "intuition.bmap" yazın. ConvertFD, bazen, library'ye ait bazı fonksiyonların .bmap dosyasına aktarılamadığını söyleyen uyarılar verebilir, bu normaldir. Ayrıca, bazı library emirleri, AmigaBASIC emirleri ile aynı adı taşırlar. ConvertFD, bunların başına 'x' koyar, 'Open' yerine 'xOpen' gibi. Ayrıca unutmayın, library fonksiyonlarında küçük-büyük harf ayrımı yapılır, bu yüzden emirleri aynen örneklerde yazıldığı gibi yazmalısınız, yoksa AmigaBASIC bunları tanıyamaz.

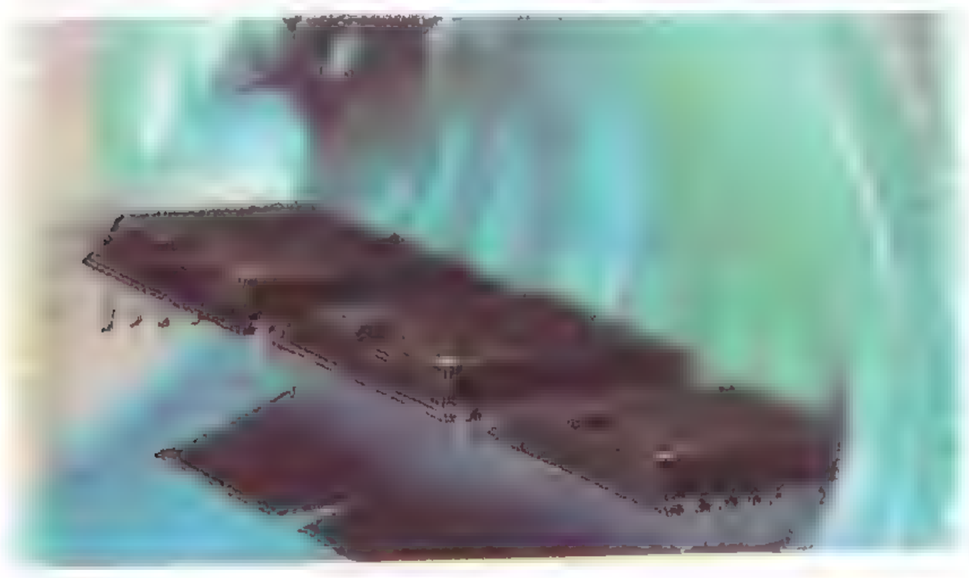
BasicDemos'taki 'AboutBmaps' adlı program, aslında bir program değil, burada REM'ler içinde dosyalar ile ilgili bilgiler var. Bu programı herhangi bir editör veya ASCII text gösterici ile okumanızı tavsiye ederim. Yine burada bulunan 'Library' adlı program, 'graphics' ve 'dos' library'leri kullanan birkaç örnek veriyor. Bunlar ROM'daki topaz fontunun iki versiyonunu kullanarak eğik, altı çizili, kalın vb. bazı yazılar yazmak ve (sadece Shell'den çalıştırınca işleyen) 'list' adlı dos emrini (yani herhangi bir başka programı) AmigaBASIC'in içinden çalıştırmak.

Bunun dışında LOABILDMSAVECBM, LOADACBM ve SAVEILBM adlı programlar da library rotutine'leri kullanırlar. Deluxe Paint gibi resim programlarının da kullandığı IFF-ILBM resim formatını BASIC'ten okuyup yazma konusunda örnekler içeren bu programların, biraz uzun ve karışık olmalarına rağmen, ilginç örnekler olduklarına inanıyorum.

Aşağıda verdiğim program yine farklı fontlar ile ekrana yazı yazmaya yarıyor, ancak farkı, ROM'dakilere dışında, açılış disketinizdeki FONTS: mantıksal drive'ındaki bazı fontların da kullanmasıdır. Çalışması için FONTS: ve LIBS: mantıksal cihazlarına (yani açılış disketinize) ihtiyacı vardır, LIBS:'te 'diskfont.library' ve dolayısıyla 'diskfont.bmap', ayrıca 'graphics.bmap' adlı dosyalar bulunmalıdır (hatırlayacağınız gibi graphics.library'nin kendisi ROM'da idi).

Aşağıdaki programı satır numaraları olmadan verin, o numaraları sadece açıklama sırasında bahsettiğim yeri anlatabilmek için ekledim (Arexx sağolsun). Ayrıca değişken isimlerinin arkasına eklenen %,& gibi karakterleri değişkenin türünü göstermek açısından çok önemli oldukları için onları unutmamaya dikkat edin. Yüzde (%) karakteri ise 32 bitlik (dört byte) tamsayı olduğunu gösterir. Bunlar olmazsa AmigaBASIC bir değişkeni 'kayar nokta' (floating point) kabul eder, bu da bizim amacımıza uymaz.

```
0 library "diskfont.library"
1 library "graphics.library"
2
3 declare function OpenDiskFont
& library
4 declare function OpenFont&library
5
6 fontdisk% = 1
7 fontnodisk% = 0
8
9 Demo:
10 restore
11 print "Bunlar FONTS:'taki font-
lar:"
12
13 for x = 1 to 10
14 read Font$,Boy%
15 PrepareFont Font$, Boy%,
fontdisk%
16 print:print Font$;Boy%"punto"
17 next x
18
19 print "Tekrar ROM'daki fonta
geri döndük:"
20
21 read Font$,Boy%
22 PrepareFont Font$,Boy%,
fontnodisk%
23 print Font$,Boy%"punto"
```



```
24
25 data Topaz,11,Ruby,12,Opal,
12,Sapphire,14,Ruby,15
26 dataGarnet,16,Emerald,17, Di-
amond,20,Emerald,20,opal9
27
28 data topaz,8
29
30 library coles
31
32 end
33
34 sub PrepareFont(Font$,Boy%,
disk%) static
35 FontName$=Font$+".font"+chr$(0)
36 FontBoy% = Boy%
37 EskiFont&=peekl(window(8)+52)
38
39 TextAttr&(0)=SADD(aFontName$)
40 TextAttr&(1)=FontBoy%*2^16
41 TextAttr&=varptr(TextAtrr&(0))
42
43 if disk% = 1 then
44  YeniFont&=OpenDiskFont&
Textttr&)
45 else
46 YeniFont&=openFont&(TextAttr&)
47 end if
48
49 if YeniFont&     0 then
50 call CloseFont(EskiFont&)
51 call SetFont(window(8),YeniFont%)
52 end if
53 end sub
```

Programın 0 ve 1 numaralı satırlarındaki library emirleri ile, hangi library'leri kullanacağımızı biliyoruz. Eğer gereken .bmap dosyaları veya (diskette duran) library'lerin kendileri bulunamazsa burada "File not found" hata mesajı gelebilir. AmigaBASIC'ten aynı anda en fazla 5 library kullanabilirsiniz.

3 ve 4 numaralı satırlar da ise fonksiyon olarak kullanacağımız, yani geriye bir değer vermesini beklediğimiz iki emiri birer birer 'declare' ediyoruz, yani sisteme bildiriyoruz. Daha sonraki 13. satırdan başlayan FOR döngüsü içinde, Font adını ve boyunu READ ile okuduktan sonra 15. satırda PrepareFont adlı Subprogramı çağırarak o fontu açıyoruz. 16. satırda yeni fontumuz ile bir şeyler yazdıktan sonra bunu 10 kez tekrarlıyoruz. Burada kullandığımız fontlar 25 ve 26. satırlarda ki DATA satırlarında veriliyor. Daha sonra 28. satırdaki DATA satırından okunan topaz 8 fontu ile 22. satırda tekrar eski fonta dönülüyor. LIBRARY CLOSE ile library'ler kapatıldıktan sonra program bitiyor.

Sıra geldi PrepareFont adlı Subprogram'ın nasıl çalıştığını açıklamaya. 35. satırda, FontName$ adlı string değişkene font adını, arkasına ".font" sonekini ve C dilinde string sonunu gösterdiği için 0 sayısını karakter olarak ekliyoruz. AMIGA işletim sistemi çoğu C dilinde yazılmış olduğu için, bazı yerlerde C'nin normalde yaptığı şeyleri yapmak için BASIC'ten bazı hileler başvurmamız gerekiyor, buradaki CHR$(0)'da bunlardan biri. Şimdi hafızada 'structure' avına çıkıyoruz. Bunlar yine C dilinde kullanılan ve bileşik bilgi gruplarını sakamaya yarayan hafıza parçalarıdır. Pencereler, fontlar ve benzeri her önemli olay için gereken bilgileri AMIGA işletim sistemi bu tür structure'lar halinde tutar. 37. satırda WINDOW(8) ile penceremizin RASTPORT structure adresini buluyoruz, buna 52 ekleyip oradan da pencereye o anda bağlı olan Font'un adresini buluyoruz, eğer yeni fontumuzu açabilirsek bu eski fontu kapatacağız. Adresler 32 bitlik sayılar oldukları için bu adresi saklamak için yine değişkenimizin adına & karakterini ekliyoruz.

Şimdi ise, açmak istediğimiz font'a ait istediğimizi taşıyan bir structure yaratmamız lazım. BASIC dili structure türü değişkenlerden anlamadığı için yine bir hileye başvuruyoruz. İstediğimiz, TextAttr adlı bir structure. Bunun yapısı ise şöyle: ilk önce 4 byte font adını taşıyan string'in hafızadaki adresi, 2 byte font'un yüksekliği, 2 byte da stil bilgisi ki, bunlara biz 0 veriyoruz. Hilemiz ise, 4 bayt'lık tamsayı elemanlardan oluşan bir dizi (array) doldurup, bunu kullanmak. TeptAttr& adını verdiğimiz dizinin ilk elemanına 39. satırda FontName$ adlı isim değişkeninin adresini SADD( ) (String ADDress) ile bulup yerleştiriyoruz. Font boyunu sonraki 2 byte'a koymak için, bunu 2 üstü 16 yani 65536 ile çarpıp dizinin ikinci elemanına (1 numaralı eleman) yerleştiriyoruz. Sonra 41. satırda VARPTRO( ) (VARiable PoinTeR) ile bu dizinin (daha doğrusu dizinin ilk elemanının) adresini bulup bunu da TextAttr& adlı değişkene koyuyoruz. Artık fazla bir şey kalmadı, açılacak font'un ROM'da mı yoksa diskte mi olduğuna göre OpenFont( ) fonksiyonlarını, parametre olarak TextAttr adresimizi vererek çağırıyoruz (satır 44 ve 46.) Hatırlayacaksınız, bunları başta declare etmiştik, bunların geri verdiği değer hafızaya yüklenen Font'un adresi. Eğer font başarıyla yüklenebilmişse, bu değer sıfırdan büyük olacaktır, eğer bir sorun çıkmışsa değer sıfırdır. Satır 49'da bunu kontrol ettikten sonra 50. satırda CloseFont( ) ile eski fontu kapatıyoruz, 51. satırda da SetFont( ) ile penceremizin RASTPORT'una (Bunun adresini yine window(8) ile elde ediyoruz) yeni fontumuzu yerleştiriyoruz. 53. satırda Subprogramımız da bitiyor.

Evet, BASIC örneğimizi de verdik. Gelecek sefer Assembler örneği vermeyi düşünüyorum. Eğer Assembler örneğini daha önce isteyip de bana geç yazdığım için kızanlar ya da Pascal'da hiç örnek vermediğim için üzülenler varsa (Var mı acaba?), bu gibi istekler için bana yazıp isteklerinizi belirtmenizi rica ettiğimi hatırlatayım. Unutmayın, ağlamayan bebeğe mama vermezler.

Son olarak yazımın başındaki ricamı tekrarlamak istiyorum: LÜTFEN aklınıza takılanlar, yazıda anlaşılmaz bulduklarınız ya da daha çok ilginizi çeken ve şimdiye kadar benim değinmediğim konular hakkında fikirlerinizi ve isteklerinizi belirtin. Dergiye 'AMIGA işletim sistemi' rumuzu ile yazarsanız isteklerinize yanıt vermek için elimden geleni yapacağım. Tekrar görüşünceye kadar size mutluluklar ve (AMIGA'nıza ve buna dayanabilmeniz için) sabır dilerim.

Castles

Fatih Al

Yaklaşık bir-bir buçuk ay önce piyasaya bir sürü strateji oyunu çıkmıştı. Aralarında cidden çok güzel olanları da vardı. Bunların dışındakiler ise eksiği çok olan ve zamanla insanı sıkan oyunlardı. Aradan zaman geçti. Kaliteli strateji oyunları artık gelmez oldu. Bu sıkıntı yaklaşık bir hafta önce sona erdi. ''Castles''ın da arasında bulunduğu bir sürü güzel strateji oyunu ülkemize geldi.

''Castles''ı yapan firma bazılarımız için pek yabancı değil, 'Interplay' dan önce ''Lord of the Rings'' adlı oyunu yapmıştı. Bana kalırsa ''Castles'', ''Lord of the Rings''e konu itibariyle benzemese bile, en az onun kadar güzel. Oyunumuzun konusu isminden de anlaşılacağı gibi kaleler. Siz bir kralsınız. (Sanırım İngiltere'nin) Yapmanız gereken ise her bölümün başında verilen büyüklüğe uygun kaleler inşa etmek. Bunun için elinizde çeşitli meslek gruplarına mensup işçiler var. Bu işçilerin sayısını siz belirliyorsunuz. Fakat işçi sayısı arttıkça onlara ödeyeceğiniz maaş miktarı da artıyor. Oyunun atmosferini çekici bir hale getirmek için, gerçekte oyuna etkisi ancak kimizaman gerçekleşen bazı etkinlikler var. Bunları, sizi

ziyarete gelen insanlar oluşturuyor. (Şovalyeler, köylüler, rahipler, haberciler, prensler ve diğer krallar vs.) Bu kişiler size problemlerini veya gerçekleşen olayları anlatıyor, sizden yanıtınızı veya olaylara karşı tepkinizi bekliyorlar. Buna karşılık ekranda üç seçenek (ben daha dört tanesine veya daha azına rastlamadım) beliriyor ve siz bunlardan birini seçiyorsunuz. Sonraki olaylar da verdiğiniz cevaba göre de-

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

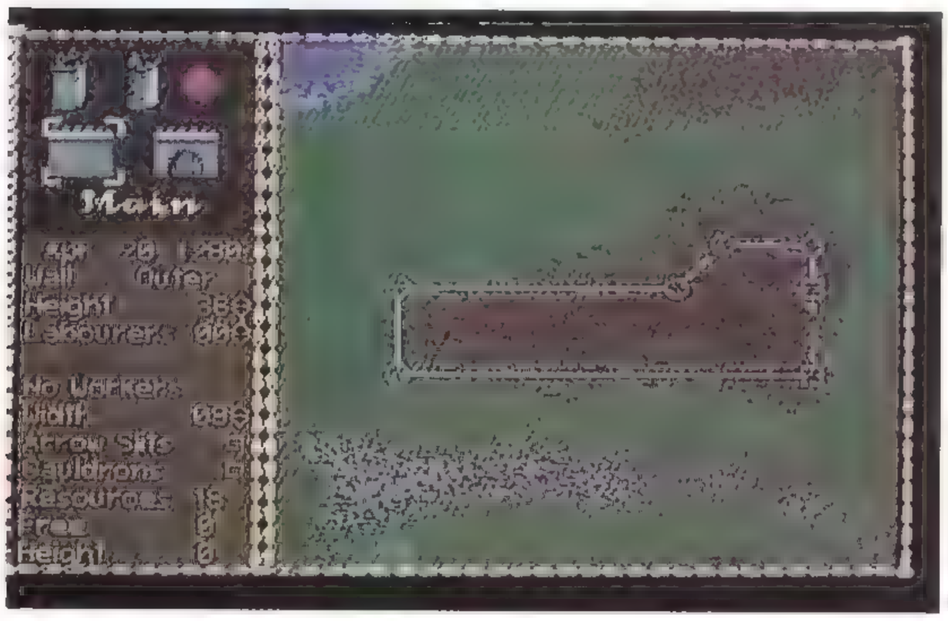
Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★

ğişiyor. Başta bu olayları izlemek size belki sıkıcı gelebilir ama daha sonra oyunun atmosferine ne kazandırdığını görünce eminim ki sizin de hoşunuza gidecektir. (Hatta ben bir an sadece bu olayları takip eder olmuştum.) Oyunun grafikleri 'izometrik' ve kalitesi için iyi (ehh!) diyebilirim. Neden dersiniz; Grafikleri ''Powermonger'', ''Robin Hood'' gibi oyunlarla kıyaslamamak lazım. Yine de ekranda çalışan işçiler oyuna şirin bir hava katıyor.

Oyunun oynanışı ve menülere gelince; Oyun başladığında karşınıza hemen bir harita çıkıyor. 'Pointer'ı ekrandaki çerçevenin istediğiniz kısmına götürerek haritayı inceleyebilirsiniz. 'Mouse'un sağ düğmesine basarsanız ekranda bir menü açılır:

DESIGN: Kaleyi yaparken inşa edeceğiniz bölümleri belirlersiniz. (Ör/Kuleler, duvarlar veya ana kapı.) Kırmızı işaret ile yaptığınızı silmeye yarar. Buradan yapının yüksekliğini, pencere olup olmayacağını, ok veya kazan için yer açılıp açılmayacağını, kapının açılmasını ve en önemlisi yapım esnasında çalışacak işçi sayısını belirlersiniz. 'No Workers' yazısı hiçbir işçinin çalışmadığını gösterir. 'Main' seçeneğiyle ana menüye dönersiniz.

LABOUR: Tüm kale için gereken adamla-

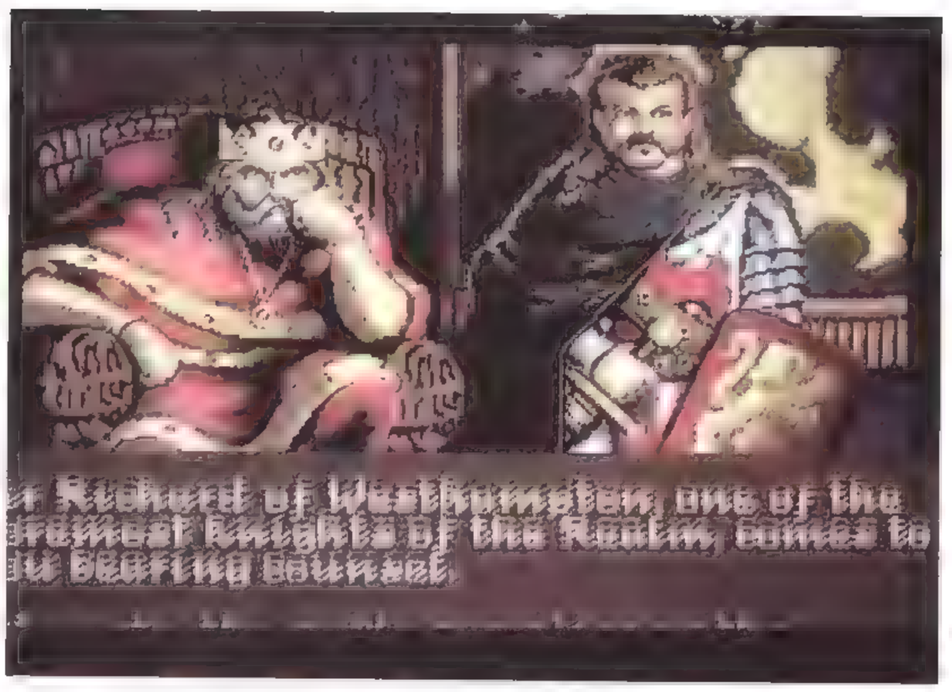


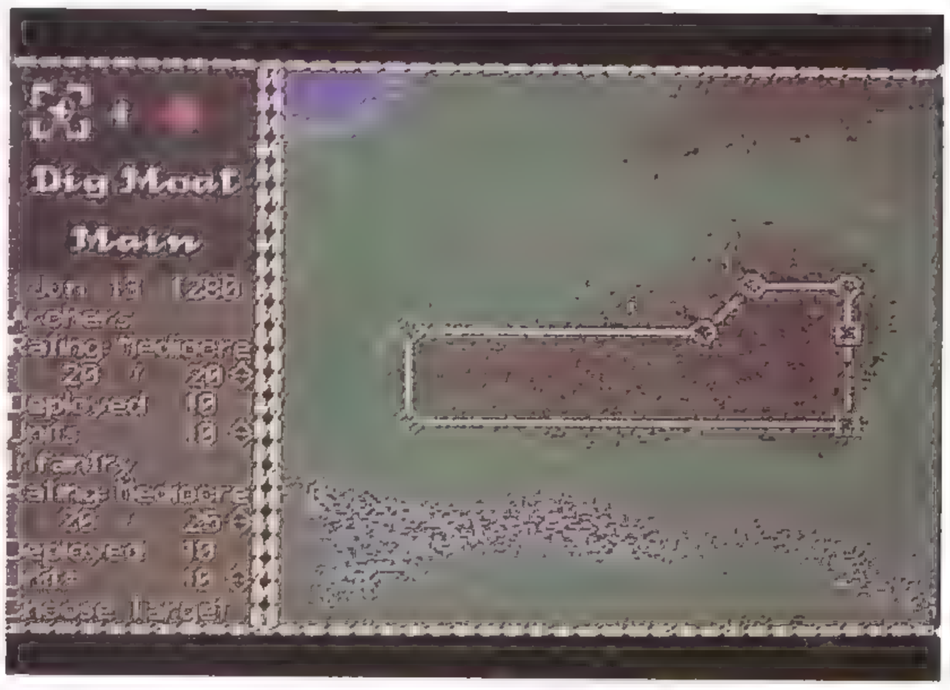
rın sayısını belirlersiniz. Burada çeşitli meslek grupları mevcut (Ör/Demirciler, kazıcılar, duvarcılar, el arabasını kullananlar ve en önemlisi kale yapımında görevi çok önemli olan işçiler.) (Labourer/Labr) Yukarıdaki 'Hire' ve 'Fire' seçenekleriyle adamların sayısını genel olarak alçaltıp çoğaltırsınız. 'Wages' adamların ücretlerini belirlemeye yarar. 'Main' ile de ana menüye dönersiniz.

TAXES: Vergilerin yüksekliğini (Taxation Level), vergi oranını (Levy Tax) ve o ayki vergiyi (Levy Taxes This Month) ayarlarsınız. 'Income' ise size vergilerdeki gelirleri gösterir. 'Treasurer' tüm krallığın gelir-gider hesaplarıdır. 'Main' ara menüye döndürür.

MILITANY: Ordularınızı kurup bir savaş esnasında yönettiğiniz bölümdür. Yukarıdaki kırmızı adam okçu, mavi adam ise piyade birliklerini temsil eder. Kırmızı işaret yanlış yerleştirilmiş bir orduyu yerinden kaldırır. Ordular savaşmak amacıyla ancak bir savaşın çıktığını belirten yazıdan sonra kullanılabilirler. Bunun dışında 'Dig Moat' seçeneği kalenin etrafına içl su dolu bir hendek açmaya yarar.

'Rating' ordunun kuvvet derecesini, 'Cost'





fiyatını, 'Wages' ise verilen genel ücreti gösterir. 'Train' ile ordunun kuvvet derecesini arttırırsınız. 'Main' ana menü.

FOOD: Kalenin yiyecek ihtiyacını karşılamak için kullanılır. 'Supply' eldeki 'Buy Food' ise alınan yiyecek miktarını gösterir. 'Food Cost' yiyeceğin fiyatıdır.

OPTIONS: ''Save'', ''Load'' gibi işlemlerin yapıldığı bölümdür. 'Speed' ile oyunun hızını ayarlarsınız. 'Quit' oyundan çıkmaya yarar. Buradaki en önemli seçeneklerden birisi de 'Counsel' seçeneğidir. Size krallığınız hakkında genel durumu bildirir. (Halkın durumu, vergiler, yapılacak kalenin kaç parçadan oluşması gerektiği vs.)

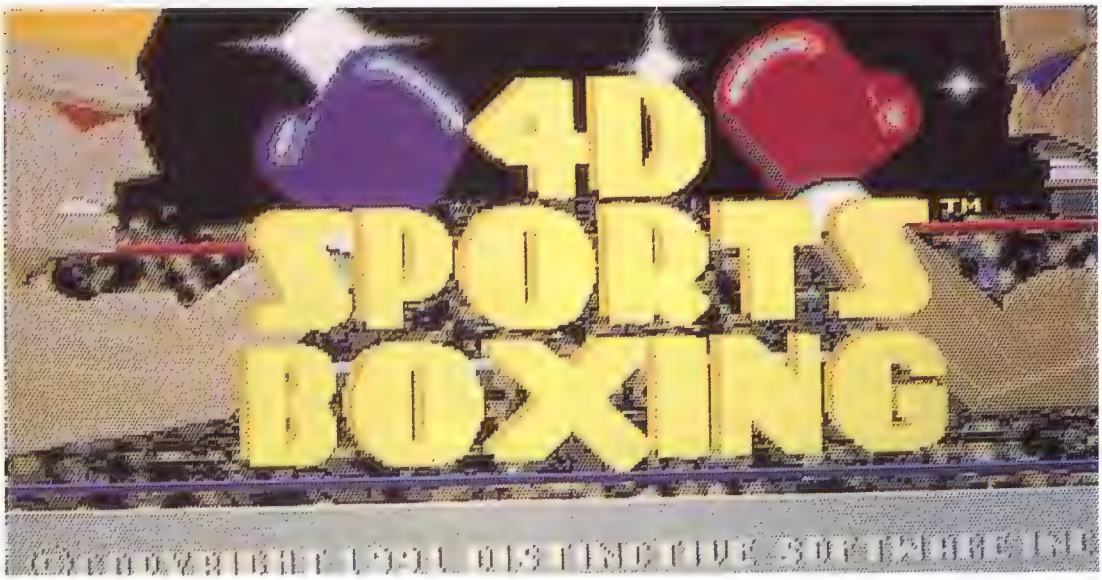
Ana müneye gelince, seçeneklerin altında tarih, isminiz, paranız (Bank), tamamlanan kale parçalarının sayısı (Completed), kaç tane ayrı parça kullandığınız (Pieces, böylece kalenizin 'Counsel' seçeneğinde belirten kadar parçadan oluşup oluşmadığını anlayabilirsiniz.) ve son olarak kale inşa etmek için gereken ham maddelerin miktarını (Resources) görebilirsiniz. Ayrıca ''Labour'' bölümündeki ''Free'' kalenin yapımında çalışabilecek boş insan sayısını verir.

Savaşlarda yapmanız gereken kendi birliğinizden birisini seçip düşman birliğine klikle-mektir. Önce kendi birliğinizin etrafında beyaz, sonra da düşman birliğinin etrafında kırmızı bir kare belirecektir. Kulübeye benzeyen o garip şeylere dikkat edin, kalenin bir duvarına değince duvarı yerle bir ediyor.

''Castles'' her yönüyle çok güzel bir oyun. Strateji türü oyunları sevenlere tavsiye ederim. İyi vakit geçirmeniz dileğiyle.

4D Sports Boxing

Kemal Sanlav



Herkese merhaba... Bu ay tanıtacağımız oyunların içinde belki de en dikkat çekici olanı 4D Sports Boxing. AMIGA'da tüm dünyada oynanan spor karşılaşmaları büyük bir dikkatle hazırlanmakta. Futbol'dan tutun da tenis'e kadar tüm spor karşılaşmaları birçok oyunda karşımıza çıkabiliyor. Ama bu güne kadar çok çok iyi diyebileceğimiz bir Boks oyunu ile karşılaşmamıştım. Ülkemize gelmeden önce Avrupa'nın hatırı sayılır dergilerinde gördüğümüz bu oyun birçok özelliği yönünden dikkati çekmekte. Oyunun bence en büyük özelliği simulasyon tarzında hazırlanmış olması. Yani vektör grafiklerinin kullanılması. Bir oyun için vektör grafikleri hazırlamak o kadar kolay bir iş değil. Hele bu olay bir spor oyunu için düşünülmüşse zorluk iki katına çıkar. Bu özellik oyunun en farklı yönü ama diğerleri de bundan aşağı değil. Bunların neler olduğunu birazdan göreceksiniz.

İlk olarak PC'de karşımıza çıkan oyunun AMIGA versiyonunda elimize geçmesi bizleri bir hayli sevindirdi. Doğrusu PC'deki başarının AMIGA'da da tutturulmuş olması çok güzel. Oyun, belki ilk etapta sıkıcı gelecektir. Özellikle hareketlerdeki bazı özellikler sizi soğutabilir. Ama inanıyorum ki oynadıkça oyun, hoşunuza gidecektir. Şimdi lafı fazla uzatmadan hemen disketimizi Drive'a koyup oyunumuzu yüklemeye başlayalım.

Oyun yüklendiğinde ilk olarak karşınıza bir menü gelecektir. Bu menüden sırasıyla:

EXHIBITION: Bu bölümde yer alan boksörlerden birini kendi boksörünüz olarak seçebilirsiniz. Böylelikle diğer boksörlerle karşılaşma imkanınız doğacaktır. Tüm boksörlerin yanında dayanıklılıklarını, enerjilerini ve güçlerini görebilirsiniz. Seçiminizi yaparken bu özellikleri göz önünde tutmanız lehinize olacaktır. Aksi halde maçlarda istenmeyen durumlarla karşılaşabilirsiniz.

OPTIONS: Bu bölümden oyunla ilgili birçok özelliği ayarlayabilirsiniz. Oyunu kaç kişiyle oynayacağınızı, oyuncuların ağırlık kategorilerini ve round sayısını buradan ayarlayabilmeniz mümkün.

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★

THE CYM: Şayet iki seçenekten bir boksör'ü kendi boksörünüz olarak seçmediyseniz buradan istediğiniz özellikleriyle beraber bir tane yaratabilirsiniz. Ekranın solundaki boksörün yanındaki seçeneklere gelince:

Next: Bir sonraki boksörü görmek için kullanılır.

Previous: Bir önceki boksörü ekrana getirir.

Create: Yeni bir boksör yaratmaya yarar.

Delete: Yaratıp da beğenmediğiniz boksörü siler.

Export Boxer: Boksör transfer eder.

Import Boxer: Boksör satın alır.

Hall Of Fame: En iyi dereceye sahip boksörlerin sıralamasını ekrana getirir. Buradayken Create seçeneğini işaretlerseniz bazı dereceler göreceksiniz. Bunlar sırasıyla:

Name: Buradan seçtiğiniz boksöre dilediğiniz adı verebilirsiniz.

Height: Boksörünüzün boyunu ayarlayabilirsiniz. Yapacağınız maçlardaki rakiplerinize göre bu ayarlamayı gerçekleştirirseniz işten kârlı çıkarsınız.

Weight: Boksörünüzün ağırlığını ayarlayabilirsiniz. Burada 80'in üstüne çıktığınızda ağır siklete girdiğinizi hemen hatırlatalım.

Speed: Burası bence boksörünüzün en büyük özelliğinin ayarlandığı bölüm. Hızın ayarlandığı bu bölümde boksörünüzün bir anlamda taktiğini de vermiş oluyorsunuz. Eğer maçlarda sizden hızlı bir rakiple karşılaşmazsanız burada yapacağınız değişikliklerle işiniz gayet kolaylaşır.

Power: Boksörün gücünün ayarlandığı yerdir.

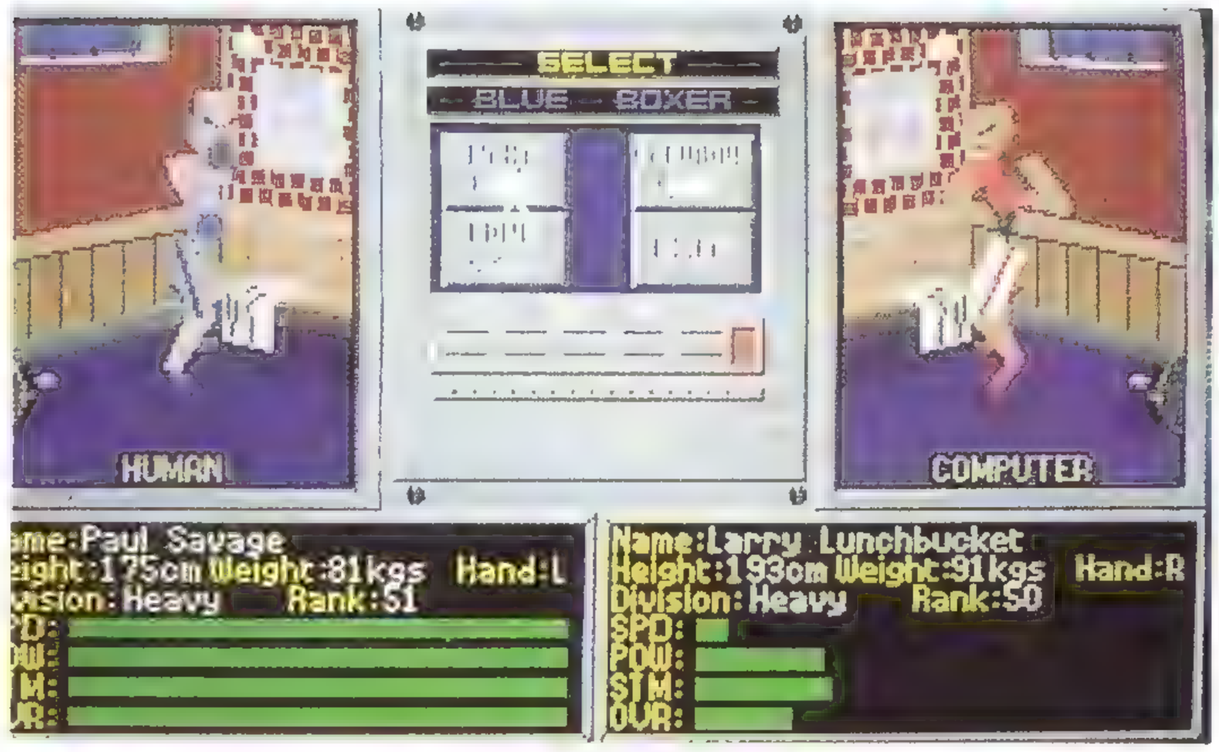
Stamina: Boksörünüzün dayanıklılığı buradan ayarlanır. Bütün bu ayarlamalar içinde iki şeyi sakın göz ardı etmeyin. Bunlardan ilk Speed, ikincisi Power. Tüm bu seçeneklerin altında yer alan Head oyuncunuzun baş şeklini ayarlar. Trunks ise şortunuzun rengini ayarlar. Tüm bu değişiklikleri bir dahaki oyunda bir daha yapıp zaman kaybetmemek için yerinizde olsam boş bir diskete SAVE ederdim. Buradan çıkıp yine diğer menüye geri dönelim.

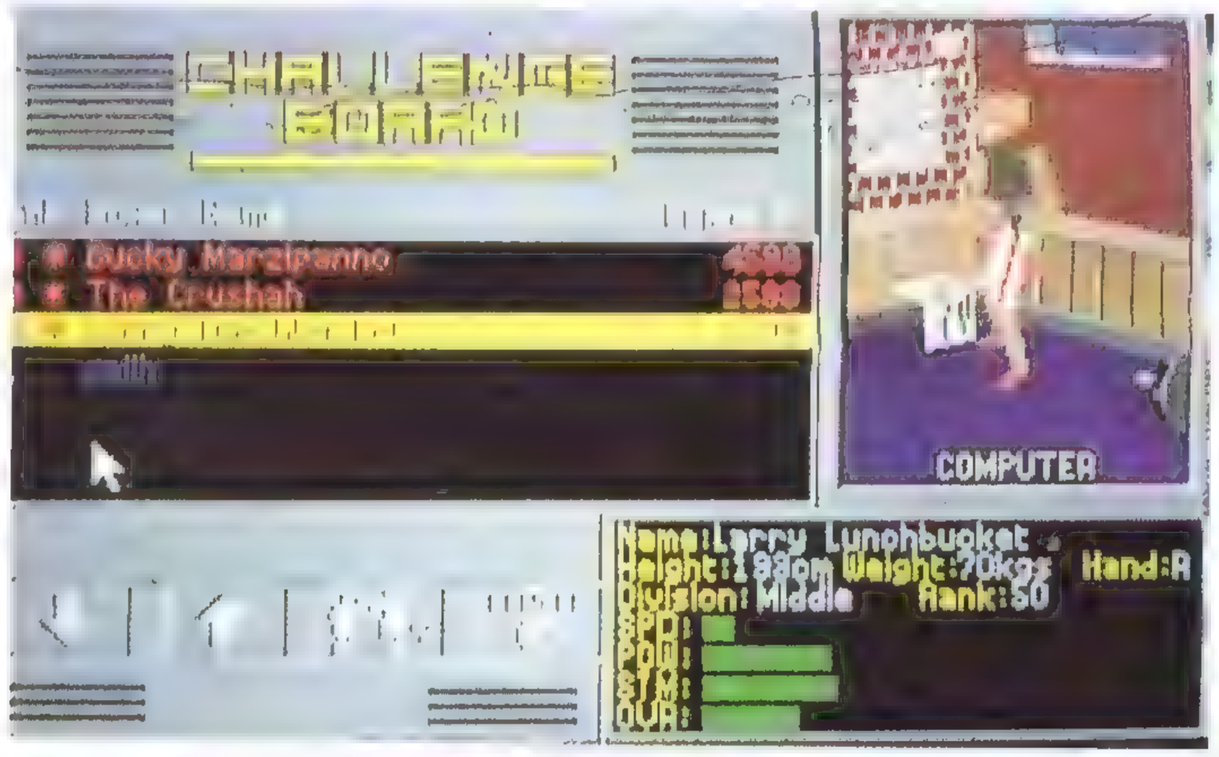
THE MAIN EVENT: Bu bölümde boksörle ilgili istatistiki bilgiler yer alır. Kazandığınız maçları, kaybettiğiniz ya da hakem kararıyla yenik ilan edildiğiniz tüm maçları buradan öğrenebilirsiniz. Para durumunuz da buradan ekrana yansır. Durumunuzu düzeltmek için başka rakiplerle maç yapabilirsiniz. Ama dikkat etmemiz gereken bir olay var. O da çok güçlü rakiplerle oynadığınızda cebinizde kalan son parayı da kaybedebileceğiniz. O yüzden siz siz olun ilk önce zayıflarla oynamaya başlayın.

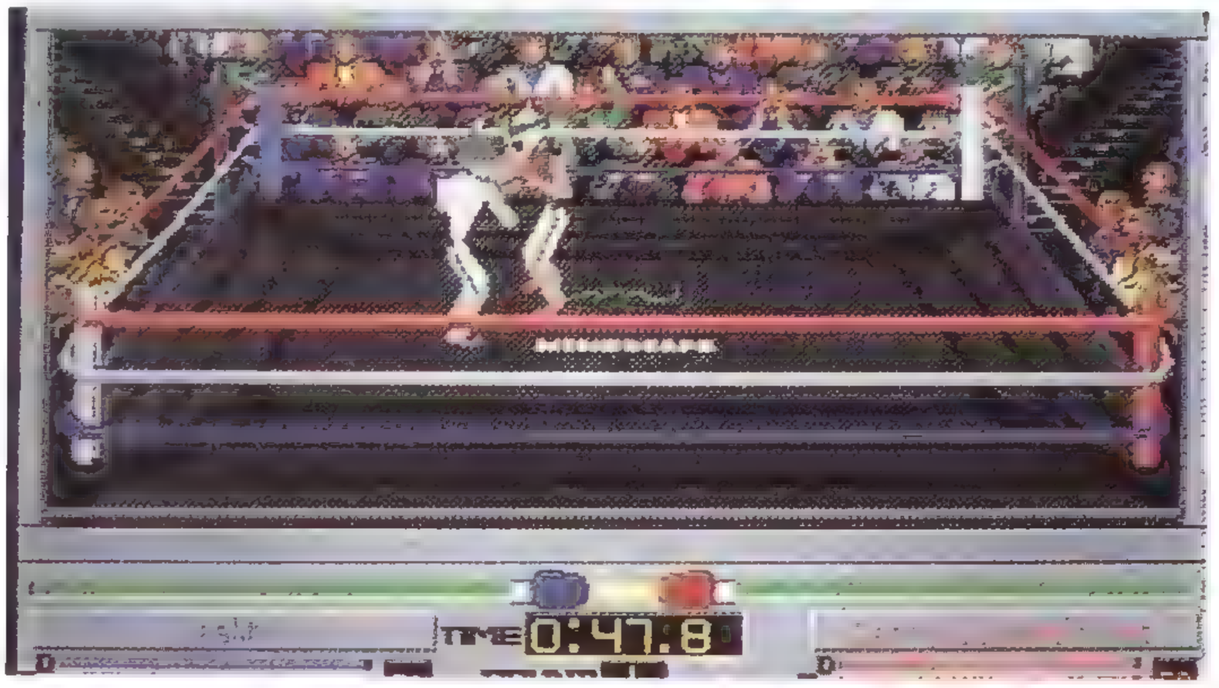
DEMO: Oyunun demosu bilgisayar tarafından rastgele seçilen iki boksör arasında yapılan bir maç şeklinde ekrana gelir.

EXIT: Menüden çıkış.

Oyundaki menüleri böylece tamamladıktan sonra şimdi geçiyoruz oyunun oynanışına. İlk önce baştada dediğim gibi Exhibition'dan bir boksör aldığınızı ve oyuna böyle bir giriş yaptığınızı varsayalım. Her maç öncesi ekrana kısa bir demo gelecektir. Demonun hemen ardın-







dan rakibiniz ve siz karşıkarşıya gelerek maça başlamak üzere hazır bekleyeceksiniz. Bu esnada ekranın altındaki iki seçenek dikkatinizi çekecektir. Bunlardan sağ taraftaki kontrol ikonuna bastığınızda ekrana Master panel adı verilen yeni bir bölüm gelecektir. Yeri gelmişken bu panel'e ait bazı önemli noktalara da kısaca bir göz atmakta fayda var.

Buradaki ikonlardan en soldaki ile maça veda edebilirsiniz. Hemen her oyunda olduğu gibi yine bilgisayarınız bu olayda emin olup olmadığınızı size soracaktır. Eğer kararınız kesinse maçı kaybetmiş olacaksınız. Hemen bunun yanında bir kamera ikonu göreceksiniz. Buna bastığınızda yine önünüze bir kaç seçenek çıkacak. Bunlardan kameranın çekim ayarları için Zoom In ve Zoom Out değerlerini değiştirme olanağına sahipsiniz. Adjuet ikonu ise kameranın olaylara olan uzaklığını ayarlamaya yarıyor. Yine buradan oyunu Save edebilme imkanınızda var. Bu ikonlardan sağdan ikincisi, sizi seyirci önünde maç yaptıracaktır. OK ikonu ile tekrar başa yani Master Panel'e dönebilirsiniz. Eğer oyunun Replay bölümüne girmek istiyorsanız, soldan üçüncü ikona basmanız gerekiyor. Bence oyunun en güzel bölümlerinden birini burası oluşturmakta. Çünkü yaptığınız maçların tamamını buradan eksiksiz bir biçimde tekrar seyredebiliyorsunuz. Ayrıca geçmek istediğiniz yerler varsa hemen alttaki oklar yardımıyla da bu işi gerçekleştirme imkanına sahipsiniz. Doğrusu bu tekrar olayını değişik açılardan da seyretmek insana büyük bir zevk veriyor.

Master Panel'in dördüncü ikonu maçları göz hizasında yapmaya yarıyor. Böylece maçların boksörün kendi gözlerinden takip edebilirsiniz. Bazı arkadaşlar için umarım oyunu bu şekilde oynamak daha kolay olacaktır. Beşinci okunumuz adamlarımızın görünümleri için hazırlanmış. Auto yatan yer, adamlarınızı otomatik olarak ayarayacaktır.

Her iki boksöründe istatistiki bilgilerini almak istiyorsanız altıncı ikonu kullanın. Yedinci ve son ikonumuzda ise oyunu Save ve Load edebildiğiniz gibi müziği de ses efektleriyle değiştirebilirsiniz.

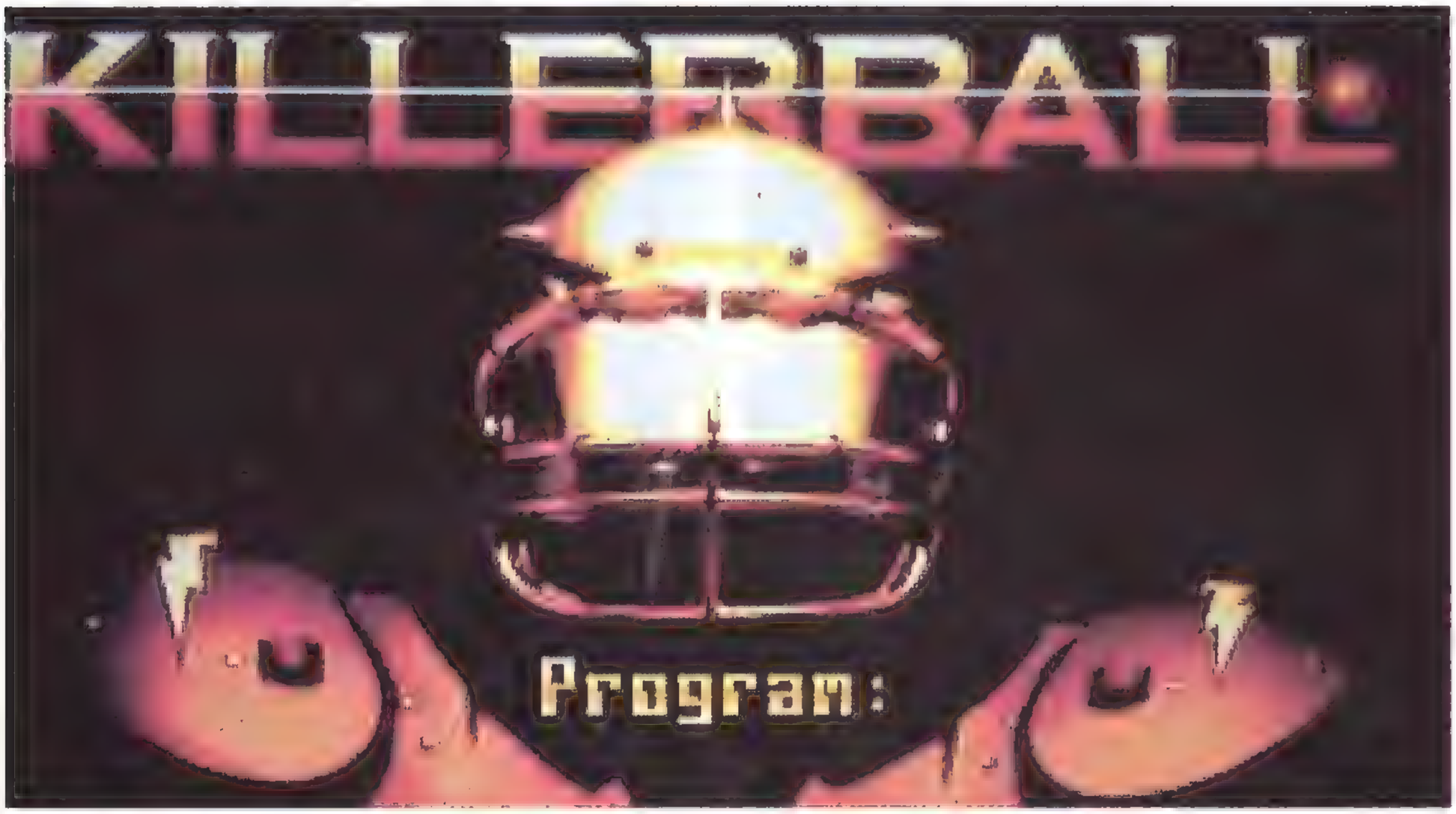
Oyunda kullanacağınız hareketler joystick'e çok kolay bir şekilde yansıtılmış. Oyunu birkaç defa oynadıktan sonra bu hareketlere kolayca alışacağınıza eminim. Maçları oynarken bilgisayarınızdan fonksiyon tuşlarını kullanarak değişik açılar sağlayabilirsiniz.

Bunun için F1'den F8'e kadar olan tuşlar size yardım edecektir. Bunun yanında F9 ve F10 tuşları da maçları yine göz hizasına indirecek. Oyunu oynamadan önce demoya bir göz atmanız lehinize olacaktır. Böylelikle hareketlerin niteliğini önceden kestirebilirsiniz. Menülerden kendi boksörünüzle ilgili olarak ayarlamalar yaparken mümkün olduğunca çok güç kullanmaya gayret edin ve sakın kendinizden üstün bir boksörle maç yapmayın. Bir round içinde eğer rakibinizi üç defa üst üste düşürürseniz maçı alırsınız.

Bence vektör grafiklerinin çok güzel kullanıldığı bir oyun. Oyunu ilk gönrdüğümde hızı hakkında pek iyimser değildim ama oynadığımda hiç de fena olmadığını gördüm. Şayet boks sporundan hoşlanıyorsanız bu oyunu kaçırmayın derim. Gelecek ay tekrar karşı karşıya olmak dileğiyle hoşçakalın...

Killer Ball

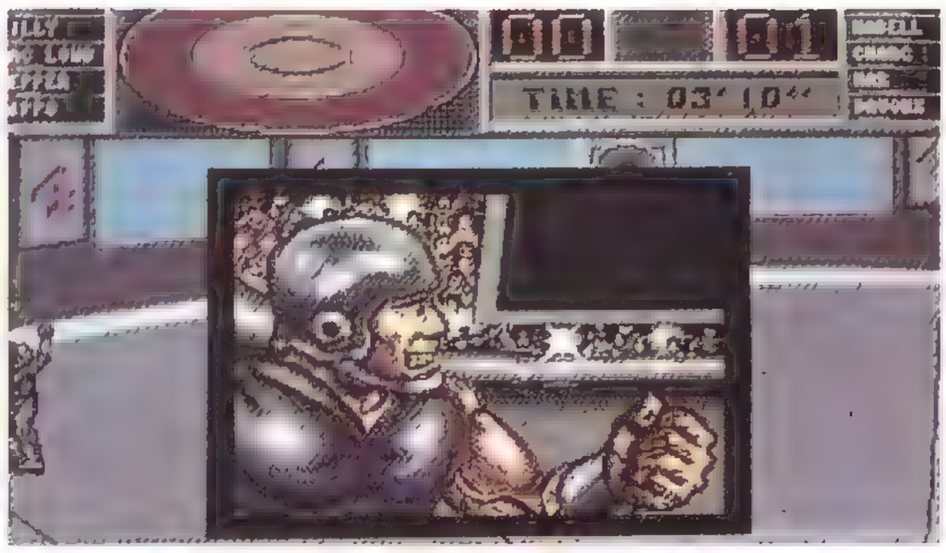
Kemal Sanlav



Bu güne kadar birçok spor simulasyonu oynamışsınızdır. Futbol, Basketbol, Tenis, Kriket, Beyzbol vs. gibi. Ama bu yazımda tanıtacağım taptaze bir oyun var ki şiddet kelimesi çok sakin kalacak.

Killerball'da ne ararsanız var. Bu oyunda acıma diye bir olay kesinlikle yok. Geriden gelene tekme atma, yere düşeni ezme, omuza alıp yere fırlatma.. Kısaca tüm vahşilikler bu oyunda var. Speedball'u oynayan arkadaşlar çok iyi hatırlarlar. Hakemin olmayışından dolayı oluşan sertlikler oyunu daha da cazip hale getirmiştir. İşte Killerball'u görenler bunun yanında Speedball'un ne kadar yumuşak bir oyun olduğunu daha iyi anlayacaklar.

Oyunun konusundaki değişiklik ise bir hayli dikkat çekici. Oyun ilk görünüşte aslında hiç de hoş değil. Sürekli dönen bir ekran insanın başını ister istemez karıştırıyor. Ama oyuna bir adapte oldunuz mu bu dezavantaj'dan eser kalmıyor ve oyun oynadıkça daha zevkli bir hale bürünüyor. Microids firmasının piyasaya sürdüğü oyunu yüklediğinizde ilk olarak ekrana güzel bir grafik gelecektir. Hemen sonrasında üçlü bir menü ile karşılaşacaksınız. Oyu-



Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

Stadın ışıklarının yanmasıyla beraber seyircilerin de desteğiyle oyuncaklar sahadaki yerlerini alacaklar. Bir boru yardımıyla top dahil edilecek ve çılgın oyun inanılmaz bir süratle başlayacak.

nu kaç kişi ile oynayacağınıza Training bölümü ile karar vereceksiniz. Hemen sonra ekrana MAJOR LEAGUE, MINOR LEAUGE ve ELITE'den oluşan bir menü daha gelecek. Bu bölümler sizi hemen oyuna geçirecektir. Ekrana gelen sekiz takımdan ilk olarak kendi takımınızı seçmeniz lazım. Sonra yine bu takımlardan birini rakip olarak belirleyeceksiniz. Sonra ise maça başlayacaksınız.

Şimdi tekrar kısa bir süre için isterseniz ana menüye geri dönelim. Ana menüden Leage'i seçtiğinizde ekrana takımların yer aldığı bir liste gelecek. oyunu oynayacak olan oyuncuların sayısı kadar Computer yazısını Human'a çevirmeniz gerekiyor. Oyunu oynama derecenize göre de Normal'i Expert'e dönüştürebilirsiniz. Böylece oyun biraz daha kolay olacaktır. Buradan OKEY dediğinizde eşleşmeler tamamlanacak ve karşılaşmalara geçilecek. Ekrana ilk gelen menüden LOAD önceden kaydettiğiniz değişiklikleri yükleyecektir. Şimdi ara verdiğimiz oyuna geri dönelim.

Oyun sizin de gördüğünüz gibi yuvarlak bir sahada oynanmakta. oyuncular bu yuvarlak alanda sürekli dönerek mücadele edecekler. Maçlar her iki gruptan çıkan beşer kişiyle oynanmakta. Yapılan sertliklerden dolayı sakatlanan oyuncularla bu sayı sürekli değişebilmekte. ekranın üstünde bulunan harita, oyunu daha iyi takip etmenize yardımcı olacaktır. Ekranın iki üst köşesinde ise oyuncuların isimlerini görebilirsiniz. Bir sinyal eşliğinde sahaya top atıldığında oyuncular da sertliğe başlayacaklar. Topu ilk kapan takım sahada dönmeye başlayacak. Bu sırada arka taraftan gelenler sürekli sizi (tabii ki topu siz kaparsanız) rahatsız edecektir. takım arkadaşlarınızın sizi korumaya özen göstermesi gerçekten çok iyi düşünülmüş. Ekranın ortasında kahverengi bir ışık hemen dikkatinizi çekecektir. Bu ışığı çok iyi takip etmeniz gerekiyor. Çünkü bu ışık sarıya döndüğünde top kimin elindeyse hemen duvardaki delikleri aramaya başlayacaktır. Bu esnada topu deliğe atabilen takım sayıyı yapmış olacak. Duvardaki sayılar yardımıyla bu şekilde görüntüye gelecektir. Belki ilk etapta çok basit gibi görülebilir. Ama oyunu oynadığınızda olayın ne derece zor olduğunu siz de anlayacaksınız. Bazı zamanlar topu tam soktum derken arkadan bir dirsek darbesiyle karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Pozisyonun kaçması ve turlamalara yeniden başlaması insanın cinlerini tepeye doğru harekete geçiriyor. Allahtan aynı olayı siz de rakibe uygulayabiliyorsunuz. İşte oyunun zevki de orada belli oluyor.

Oyunda yapılan sert hareketler son derece güzel tasvir edilmiş. Özellikle rakibi omuza alıp da sert bir şekilde yere atmak insanın aklına hemen pankreas'ı getiriyor. Böylesine güzel hareketlerin etkileyici ses efektleriyle de desteklenişi gayet güzel düşünülmüş. Maçların sonuçlarına göre şampiyonayı kimin kazandığı da güzel bir resimle ekrana getiriliyor. Oyunu oynarken başta da dediğim gibi belki biraz başınız dönebilir ama inanın oyun buna değer. Eğer geçmiş dönemde Speedball'dan hoşlanmışsanız bu oyuna bayılacaksınız.

PINBALL DREAMS

Kemal Sanlav

Tatile çıktığımızda, eğlence merkezleri genelde hepimizin sıkça uğradığı yerler haline gelir. Böyle yerlerin en gözde makineleri tabii ki ARCADE'lerdir. Bazı kişiler şanslarına güvenerek kollu makinelerin önüne servet(!) koyarlar. Fakat hastaları iyi bilirler, bu tür eğlence yerlerinin değişmez araçları, onların içeriye girer girmez aradıkları ilk şeydir. Çoğumuzun küçükken minyatürleriyle oynadığız ve zevkine orijinalleriyle vardığı bir oyunu bu ay sayfalarımıza konuk ediyoruz. Evet.. Yanılmadınız bu ayki yeni oyunlarımızdan biri de TILT.

Günümüzde çok eski bir oyun olmasına rağmen hâlâ zevkle oynanan Tilt'i ilk olarak Ame-

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★

rikalılar oynamış. Haliyle ilk TILT'lerin genel görünümü bugünle kıyaslanamayacak kadar basitmiş. İki düğmesi ve metal toplarından başka bir şeyi olmayan o günkü Tilt'ler günümüzün ulaştığı gelişmelerle tam anlamıyla çağ atlamışlar. Normal insan sesiyle ve baş döndürücü ışıklarla desteklenen bugünkü Tilt'ler harika araçlar. Birkaç sene önce C-64'te piyasaya sürülen ve grafik açısından pek yeterli olmayan Knight Mission'ı zevkle oynamıştık. Grafik açısından o kadar iyi olmamasına rağmen yine de insan başına oturunca kolay kolay kalkamıyordu. Bugüne kadar birçok Tilt AMIGA'da oyun haline getirildi. Hatta adı Tilt olan bu oyunla yakından ya da uzaktan pek ilgisi olmayan oyunlar bile üretildi. Size birazdan sözünü edeceğim oyunu ilk gördüğümde resmen şok oldum. Bir zamanlar eve bir Tilt makinesi almak gibi parlak fikirlere sahiptim. Ama doğrusu bu ya Pin Ball'ı gördüğümde o eski zamanlardan aklımda kalan düşünce bir anlamda gerçekleşti. Çünkü Pin Ball gerçekten süper bir Tilt oyunu. Bir oyun salonuna girdiğinizde görebileceğiniz bir Tilt oyununda ne ararsanız bunda var. Dijital seslerden tutun da çok renkli skor tablosuna kadar. Belki de oyunun ünlü SILENTS grubu tarafından yapılmış olması size ufak bir fikir verecektir. Üstelik grafiklerdeki başarı da işin cabası. Oyun bu kadar kaliteli olunca bize de hemen size duyurmak kalıyor. Şimdi dilerseniz iki disketlik bu oyunumuzun ilk disketini yüklemeye başlayalım ve olaylara kısaca bir göz atalım.

Oyunu yüklemeye başladığınızda ekrana gelen kaliteli grafikler zaten hemen kendini hissettirecektir. Kısa bir yüklemeden sonra önünüze dört kareden oluşan bir pencere gelecektir. Oyunun en büyük özelliğini burada görebilirsiniz. Sizin de fark edeceğiniz gibi bu oyunda dört ayrı Tilt var. Bunun yardımıyla da oyundan kolay kolay sıkılmayacağınızı tahmin ediyorum. Canınız birinden sıkıldı mı hemen diğerine geçersiniz. Bu dört ayrı Tilt'in kendine has birtakım özellikleri var.Örneğin ilki olan IGNITION'un konusu uzayla ilgili. Daha doğrusu gerekli Fuel'i alıp füzenizi hareket ettirmeniz gerekiyor.Ortadaki üçlü hedefleri her tamamlayışınızda altta bulunan IGNITION yazısının bir harfi yanıyor. Sol üstte bulunan yarı yokuşun ucundaki deliğe topu geçirmek, yerine göre jackpot ile olağan üstü puanlar almanızı sağlıyor ya da 20 saniye süreyle tüm puanları yüksek tutuyor. Yukarıdaki geçitlerin arasındaki harflerin tamamını her yakışınızda oyun sonunda alacağınız bonus katlanıyor. Bu bölüm diğerlerine oranla daha basit hazırlanmış. İkinci Tilt'imizin adı Steel Wheel. Bence bu dört Tilt'in içinde en güzel olanı. Klasik vahşi batı izlerini taşıyan bu bölümün ses efektleri de bir hayli ilginç. Tren seslerinden nal tıkırtılarına, silah patlamalarından çığlıklara kadar çok ilginç sesleri duyabilirsiniz. Üstelik bu bölümde en yüksek puanı almanız da mümkün. İki değişik

tren yolu var ve topu buralardan bir kez geçirdiğinizde treninizi bir istasyon ilerletmiş sayılıyorsunuz. Eğer hemen ardından tekrar tekrar geçirebilirseniz, her geçişiniz size tam 1.000.000 puan kazandırıyor. Sakın o kadar kolay yapıldığını zannetmeyin, uzun süre alıştırma yapmanız gerekebilir. Ortadaki sırada lokomotifinize bağlı vagonlar gösteriliyor. Bunlar da sırasıyla kömür vagonu (bu sürekli var), posta vagonu, üçüncü, ikinci ve birinci sınıf yolcu vagonları. Ticket Price (bilet ücreti) arttıkça her turlayışınızda daha fazla puan alıyorsunuz. Sol üstte bulunan belirsiz bir deliğin önünde ise çeşitli lambalar bulunmakta. Bunlardan önemli olan bazıları şöyle; HB (Hold Bonus), top kaybında iki kere bonus almanızı sağlıyor, SPIN şansınızı denemek ve çeşitli hediye ya da puanları kazanabilmek için fırsat. Topun Tilt'e tren yolundan girmesi de bu bölüm için gayet uygun düşünülmüş. Üçüncünün adı Beat Box olarak düşünülmüş. Bu bölümün en büyük özelliği ise kullanılan ses efektleri. Normal efektler yerine müziğe eşlik eden konuşmalar ya da kısaca geçişler eklenmiş. Amaç ise müzik yaparak Avrupa ve Amerika listelerine girerek dünya turuna varabilmek. Bu arada Single plaktan başlayarak filme kadar uzanan şöhret yolu sizi beklemekte. Bu bölüme de çok ilgi olacağını sanıyorum çünkü müzik RAP temalarını taşıyor. Bunu oyunu gördüğünüzde daha iyi anlayacaksınız.

Son Tilt'imizin adı Nightmare. Bu bölümü oynadığınızda öyle tahmin ediyorum ki aklınıza Freedy's Nightmare gelecektir. Çünkü burası tam bir kabus. Gerek kullanılan grafikler ve gerekse ses efektleri size tam bir kabus yaşatacaktır. Burada korkulu saatler sizi bekliyor çünkü gece yarısı olduğunda ortalık birbirine girecekmiş gibi bir his uyandırarak sürekli zamanın kısaldığını belirtiyor. Steel Wheel'den sonra en iyi puanı bu bölümden alabilirsiniz.

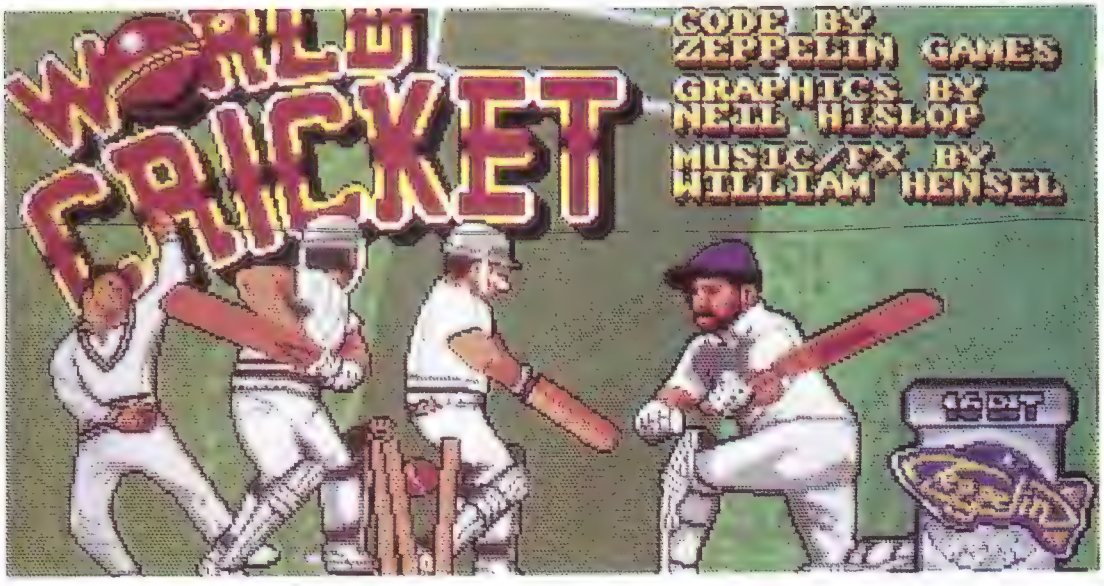
Oyunu oynamak için klavyeyi kullanmak zorundasınız. Topunuz atış holüne geldiği zaman Cursor tuşlarının aşağı oklu olanını kullanacaksınız. Belli bir süre basılı tutup bıraktığınızda top yukarı fırlayacak ve oyun başlamış olacak. Bildiğiniz gibi Tilt'i kullanmak için iki ayrı kol vardır. Bütün bu oyunlarda bu kolları hareket ettirebilmek için yine klavyeden sağ ve sol Shift veya AMIGA ya da Alt tuşlarından herhangi ikisini kullanacaksınız. Tam bir benzetim olan bu oyunda masa sallama tuşu bile var,

darda kaldığınızda space tuşuna basın ve topunuzun başını dertten kurtarmaya çalışın. Tabii çok sallarsanız anında TILT olacak ve kollarınız kilitlenecektir. Oyunun en büyük özelliklerinden birisi de birden fazla kişiyle oynanabiliyor olması. Tam sekiz kişi ile bu muhteşem oyunu oynayabilmeniz mümkün. Bunun için oyun başlamadan F tuşlarını kullanmalısınız. Kaç kişi ile oynayacaksanız, o fonksiyon tuşunu kullanmanız yeterli olacaktır. Oyun boyunca kolların hemen altında bulunan nokta size yardım edecektir. Bu nokta yardımıyla aşağı kaçmak üzere olan birçok topu tutabileceksiniz. Oyunu sadece efektlerle oynamak istiyorsanız klavyeden M tuşunu kullanın. Böylece müziği saf dışı etmiş olacaksınız. P tuşu ise oyunu Pause etmeye yarıyor. Oynadığınız bölümden bıktıysanız ESC'e basın ve ana menüye çıkın. Bilgisayarınız 1MB ise ilk disketi istemeden menü karşınıza gelecektir. Oyunda aldığınız puanları ve diğer birçok şeyi ekranın üstündeki dijital tablodan anında görebilirsiniz.

Elimizdeki yeni oyunların içinde en ilgi çekici olanlarından biri olan PIN BALL gerçekten çok ilginç bir oyun. Oyunu oynadıkça daha da fazla oynama isteğiyle karşı karşıya kalıyorsunuz. Eğer bilgisayarınızın karşısında zevkli dakikalar geçirmek istiyorsanız bu oyunu mutlaka görün. Gelecek aya kadar hepinize bol neşeli günler dileğiyle.

World Cricket

Kemal Sanlav



Herkese merhaba,

Oyun dünyasını yakından takip eden arkadaşların mutlaka fanatiği oldukları bazı oyun türleri vardır. Bazıları Shot'em up severken bazıları FRP türünden hoşlanır. Gerçi her oyunun kendine göre belli bir zevki vardır ama belli türlerin kişiye verdiği zevk bambaşkadır. İşte benim de hastası olduğum oyun türü Spor'la ilgili olanları. Kick Off'tan TV Sports'a kadar tüm spor oyunlarını severek oynarım. Hele birazdan anlatmaya çalışacağım oyun gibi bizde pek tanınmayan bir oyun ise o zaman ilgim bir kat daha artar.

Bundan uzun zaman önce ilk kriket oyununu oynadığımda doğrusu pek sarmamıştı. Çünkü o zamanlar ne oyunun amacını ne de konusunu biliyordum. Sanki birileri benim bu oyunu tanımamı istiyormuş gibi devamlı Kriket oyunları elime geçti. Ben de oyunun konusunu oturup bir güzel öğrendim ve daha sonra ne kadar ön fikirli davrandığımı anladım. Dilerseniz oyun hakkında kısa bir ön bilgi vereyim. Böylece hem oyunu hem de oyunun kurallarını öğrenmiş olursunuz.

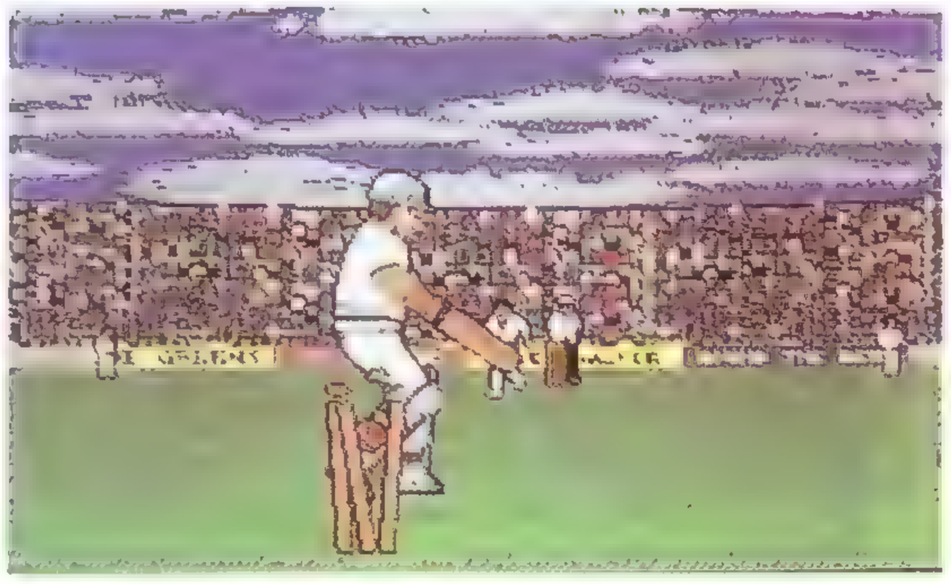
Diğer birçok spora anavatanlık yapan İngiltere, kriket için de aynı görevi üstlenmiş. İlk önceleri bu oyun İngiliz kontları arasında oynanmaya başlanmış. Daha sonra İngilizler bu oyu-

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★

World Cricket OYUN TANITIM

nu sömürgelere taşımış ve burada da büyük bir ilgi görmüş. Kriketi oynamaki çin oldukça geniş bir kadro kurulmuş. Kriket oyunu için bir takımda toplam 11 kişi yer alıyor. Oyunun amacı aslında gayet basit. Ama oynanışı amacı kadar kolay değil. Yapmamız gereken iki ana olay var. Birincísi kalemizi savunmak, ikincisi saldırı yapmak. Oyunda 'Atıcı' olarak isimlendirilen kişi rakip kaleye doğru topu mümkün olduğunca sert bir şekilde atar. Vurucu adını alan oyuncu ise, gelen bu topu durdurup yine mümkün olduğunca uzak noktaya atmaya çalışır. Sahaya oyuncular çeşitli şekillerde yayılırlar. Bu oyuncuların haricinde sadece kaleciler vurucu oyuncuya yardım ederler. Geri kalan diğer oyuncular ise topu yakalamak için büyük bir efor harcarlar. Bu esnada Vurucu iki kale arasında mümkün olduğu kadar fazla gi-



dip gelmeye çalışır. İşte oyunun en heyecanlı yeri buradadır. Bu oyuncunun her iki kale arasında gidip gelişi bir puan olarak takımın hanesine işlenir. Her iki takımın elemanları ikişer kere Vurucu olmak zorundadırlar. Olay ta-

ALFA DATA

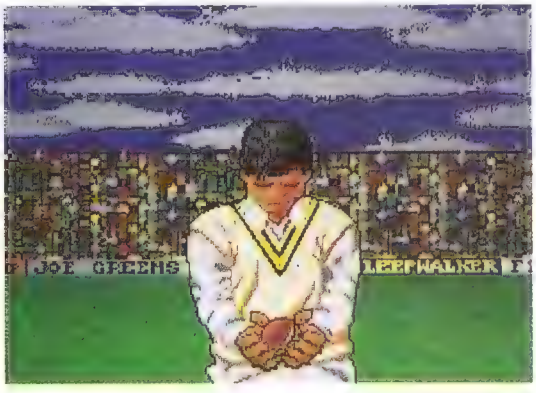
DÜNYA MARKALARI ve UZMAN KADROMUZ İLE TÜM TÜRKİYE'NİN HİZMETİNDEYİZ.

IQD

MODA BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve ÖZEL EĞİTİM HİZMETLERİ LTD. ŞTİ.
Sakız Sok. Berkel Ap. No:6/2 81300
Kadıköy İSTANBUL
Tel: 349 97 26
Fax:349 96 35

mamlandıktan sonra puanlar toplanır. Oyun belli bir süre ile sınırlanmadığından oldukça uzun sürebilmekte.

Diğer spor karşılaşmalarında olduğu gibi krikette de sert kurallar bulunmakta. Bu kurallardan en çok vurucu pozisyonunda olan oyuncu nasibini almış. Bu oyuncu belli kurallara uymadığında, yerini hemen başka arkadaşına terk etmek zorunda kalır. Atıcının topu, kaleyi devirir ya da koşu sırasında kale tahrip olursa hemen bu kurallar işlemeye başlar. Kriket hakkında sanırım bu kadar ön bilgi yeterli. Şimdi de kriketin bilgisayar versiyonu olan World



Cricket'e ana hatlarıyla bir göz atalım.

Oyunumuz Avrupa'nın iddialı firmalarından biri olarak kabul edilen Zeppelin Games tarafından üretilmiş. Oyun yüklendikten sonra ilk olarak takımımızı seçeceğiz. İngilizlerin egemen oldukları ülkelerin burada yer alması hemen dikkatinizi çekecektir. Bu listede toplam yedi takım bulunmaktadır. Ekrandaki Next yazısını kullanarak bunları geçebilirsiniz. Kendi takımınız olmasını istediğiniz ülkeyi belirledikten sonra Select ile bunu kesinleştirin. Bunu yaptıktan sonra aynı olayı rakip takım için de yapmanız gerekecek. Hemen sonrasında ise oyunu deplasmanda mı yoksa kendi evinizde mi oynamak istediğinizi belirleyeceksiniz. Daha sonra ekrana gelen 7 pencereden sırasıyla şunları yapabilirsiniz.

ON AIR: Sahanın aydınlanmasını ayarlar.

MEDIC: Sakatlık geçiren oyuncuların isimlerini ve durumlarını gösterir.

ON TOUR: Kazanılan ve kaybedilen maçlar buradan ekrana yansır.

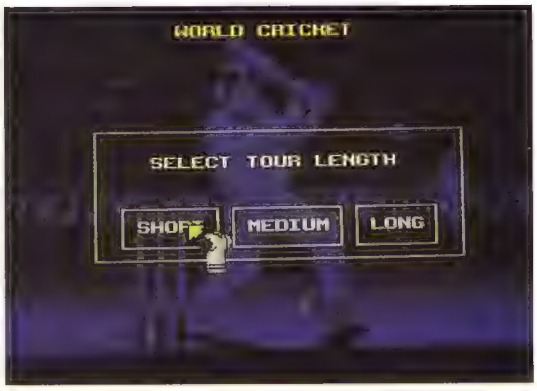
DISK: Burada oyunu kaybedip dilediğiniz zaman yükleme yapabilirsiniz.

TEAM: Takımınızın oyuncu kadrosunu görebilirsiniz.

SELECT: Takımınızın sahada yer alacak ilk onbirini buradan seçebilirsiniz. Yalnız, seçeceğiniz oyuncu sayısı mutlaka 11'i bulmak zorunda.

PLAY: Oyuna başlamaya yarar.

Play'e kliklediğinizde yazı-tura atışı yapılacak ve oyuna kimin başlayacağı belli olacaktır. Oyuna başlamadan hemen önce iki kişi seçeceksiniz. Burada Exit dediğiniz andan itibaren oyuna başlamış olacaksınız. Oyun süresince devamlı olarak bir skor tablosu size yardımcı



olacaktır. Bazı günler havanın bozuk olması nedeniyle maçları diğer bir güne erteleyeceksiniz. Maçlardan sonra o maçın kayıtlara geçirilip geçirilmemesi tamamen size bırakılmış. Oyunu oynarken başarısız gördüğünüz oyuncuları istediğiniz gibi oyundan alıp yerine yeni elemanlar koyabilirsiniz. Maçlar oynandıktan sonra toplam sonuçlar ekrana gelecektir.

Kriket, az da olsa ülkemizde bilinmeyişinin esareti altında. Belki ilk birkaç oyunda size sıkıcı gelebilir. Ancak eminim oyunu oynadıkça hoşunuza gidecektir. Grafiklerindeki başarıdan da söz etmek mümkün. Gerçi o kadar büyük bir özelliğe sahip olmasa da yine de oldukça iyi. Oyun hakemlerin verdiği ilginç kararlarla daha değişik bir hale getirilmiş. Uzun zamandır değişik bir oyun oynamadıysanız ve bir arayış içindeyseniz World Cricket'i bir görün. Hiç yoktan bir kriket oyunuyla tanışmış olursunuz. Gelecek ay tekrar görüşmek umuduyla...

Super Ski 2

Kemal Sanlav

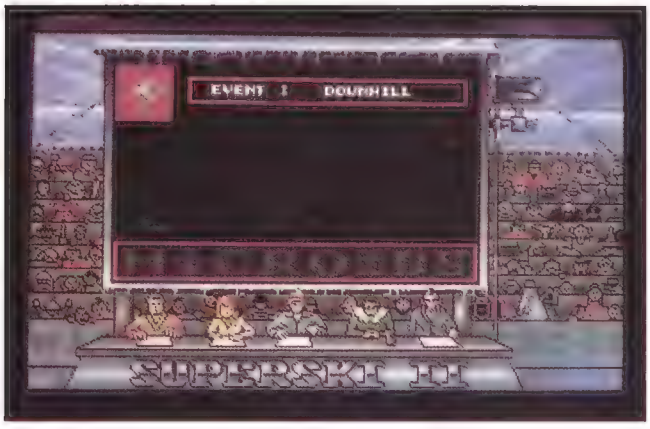
Merhaba sevgili arkadaşlar. Sizlere her ay tanıtmaya çalıştığımız oyunlar büyük bir uğraş sonucunda yaratılan programlardır. Avrupa'da onlarca oyun firmasının yarattığı rekabet ortamı piyasaya son derece güzel oyunların çıkmasına neden oluyor. Bir bakmışsınız Ocean, bir bakmışsınız Microids süper bir oyun çıkarmış. Diğer ufak firmalar da seslerini duyurabilmek amacıyla bu rekabete katıldıklarından onların güzel oyunlarını da görmüyor değiliz. Çünkü bir oyunun yapımından ziyade onun konusu ve senaryosu önemli. Bilinmeyen bir takım konuları ürettiklerinde yapılan birkaç ufak tefek hata pek göze batmıyor. Ama herkesçe bilinen bazı olayları oyun haline getirince oyuncular hata istemiyor. Durum böyle olunca firmalar yaptıkları oyunlarda gerçekçilik payını en üst düzeyde tutmaya çalışıyorlar ve ürettikleri oyunun çok tuttuğunu görünce de hemen ikinci versiyon için kolları sıvıyorlar. Kick Off örneğinde bunu hepimiz ayrıntılı bir şekilde gördük. Birazdan bahsedeceğim oyunun ilki piyasada oldukça rağbet gördü. Bunun üzerine hemen oyunun ikinci versiyonu hazırlandı ve piyasaya sürüldü. Kış sporlarının en ilgi çekenlerini bünyesinde toplayan oyunun oynanabilirliğinin yüksek olması en büyük özelliklerinden bir tanesi. Üstelik grafiklerdeki başarı da oyunun pozitif yönünü oluşturuyor. Bugüne kadar üretilen ve kayak sporlarını konu alan oyunların içinde en iyi olanı diyebileceğim Süper Ski 2'de olayların gerçekçiliğini oynadıkça daha rahat kavrayacaksınız. İsterseniz oyun hakkındaki genel bilgileri yazımızın sonlarına bırakalım ve oyunumuzu hemen yükleyelim.

Oyun Avrupa'nın en iddialı firmalarından biri olan Microids tarafından üretilmiş. İlk olarak karşınıza sizi oyuna hemen ısıtacak olan bir grafik gelecektir. Hemen sonrasında oyun hakkında seçimlerde bulunacağınız bir bölüm ekranı gelecek. Bu ekranın sol üst köşesinde bir resim göreceksiniz. Bu resmin üzerine gidip basarsanız iki kişinin ekrana geldiğini görürsünüz. Bu olayı dört kişiye kadar çıkartabilmeniz mümkün. Böylelikle oyunu tek başınıza oynamaktan kurtulur ve arkadaşlarınızı kendinize rakip yaparsınız. İstediğiniz isimleri hemen bu resmin yanından girebiliyorsunuz. Yine bu ekranın sağ köşesinde ise joystick seçimini yapabiliyorsunuz.

Turnuvalara katılmadan hemen önce yapacağınız ön hazırlıklar sizi avantajlı kılacaktır. Böylelikle yapacağınız yarışlarda rakiplerinize kolay kolay boyun eğmezsiniz. Bu ön hazırlık için Practice One Event yazan yere gelin ve

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★



Fire'a basın. Kısa bir yüklemeden sonra ekrana değişik bir manzara gelecektir. Bu manzaraların üstünde çeşitli pigtogramlar yer almakta. İsterseniz bunların neler olduklarını soldan itibaren kısa cümlelerle inceleyelim.

En solda yer alan yarışın adı Süper C. Oyun bir tepeden Finish noktasına doğru uzanıyor. Bu ekranda çeşitli dereceler yarış boyunca size yardım edecektir. Ekranın hemen solunda yaptığınız zamanı görebilirsiniz. Ortada ise hızınızı temsil eden derece yer almakta. Joystick'inizi ileri ittiğinizde bu derecedeki ibrenin sağa doğru kaydığını göreceksiniz. Parkurdan aşağı inerken mümkün olduğunca bayraklara çarpmamaya özen gösterin. Her bir çarpışınızda solda yer alan sayaç bu hataları gösterecektir. Ekranın en üstündeki kırmızı derece ise Finish'e olan uzaklığınızı gösterecektir. Oyunu oynarken mutlaka bir gözünüz burada olsun. Kalan mesafenizi görmek sizin lehinize olacaktır. Bu parkurdan aşağı inerken özellikle virajlarda çok dikkatli olmanız gerekiyor. Aşırı hızlı bir şekilde bu virajla girerseniz kendinizi aniden bir ağacın tepesinde bulursunuz. Bu da sizin sonunuz olacaktır. Hızlı gittiğiniz bir anda Joystick'inizi aşağı çekerek hız kesebilirsiniz.

Soldan ikinci yarışımızın adı Bobsleigh. Bu yarış diğerlerine oranla bir hayli ilginç. Burada kızağımıza atlayıp kanal boyunca zorlu virajlarla boğuşacağız. Ekranın sağındaki haritadan nerede olduğunuzu görebilirsiniz. Bu harita üzerindeki kırmızı nokta sizi temsil edecektir. Yine her zamanki gibi bir gözünüz bu haritada olsu. Düz bir alana çıktığınızda enerjinizi son damlasına kadar kullanın. Yine sert dönemeçlere geldiğinizde eğer kendinizi iyi ayarlayamazsanız bir anda parkurun dışına uçabiliyorsunuz. Böyle bir anda sakın sağdaki resmin gözlerine bakmayı ihmal etmeyin.

Ski Jump isimli yarışmamız en tehlikeli olanı. Çünkü bu yarışta yüksek bir platformdan uzun bir atlayış yapacağız. Yarışmacımızın ilk çıkışında dengeyi çok iyi ayarlamalısınız. Aksi halde hemen ilk çıkışta ayağınız kayabiliyor. Yine atladıktan sonra da dengenizi bozmadan düşmelisiniz.

Moğuls adı verilen yarışta ise çok ilginç sahnelere tanık olacağız. Bu yarışta tamamen artistik hareketler önemli. Bunları yapmak için de karla kaplı tümseklerden yararlanacağız. Joystick'i çeşitli şekillerde kullanarak bu hareketleri gerçekleştirebilmek mümkün. Ama ters bir yerde hareket yaptığımızda yine kendimizi yerde bulabiliyoruz. Sağ köşeden yapılan atlayışlara ve stile verilen değerler ekrana yansıyacaktır.

Dohnhill'de ise oldukça dik bir tepeden aşağı doğru kayacağız. Yine burada sert virajlar bizi bekliyor olacak. Ama bayrakların diğerlerinde olduğu gibi aşırı sık olmayışı bizim için bir avantaj olacak.

Son bölümümüz olan Slolom'da ise mesafe diğerlerine oranla çok daha kısa. Ancak bu kısalığın yanında virajların çok sık olması insanı zor durumlara sokabiliyor. Yine de en iyi derecenizi burada gerçekleştirebilirsiniz.

Evet.. Bir anlamda antreman niteliğinde olan bu kısmı tamamladıktan sonra esas yarışlara geçebilirsiniz. Bunun için ana menüdeki Complete Evens'i seçmeniz gerekecek. Burayı işaretlemeden önce alttaki resimlerden hangilerinde yarışmak istediğinizi seçebilirsiniz. Yarışmalara başlamadan önce ekrana gelecek olan sekiz resimden birini kendiniz olarak seçmeniz gerekiyor. Daha sonra yarışlara başlayacaksınız. Her bir yarıştan sonra sonuçlar bir skor tablosunda ekrana yansıyacaktır. Daha sonra törenler eşliğinde dereceye giren ilk üç yarışmacıya ödülleri verilecek. Bunu da o yarışmacıların resimlerinin ekrana gelmesi izleyecek. Oyunlardan çıkmak istediğinizde klavyeden ESC tuşunu kullanabilirsiniz. Yine klavyeden P tuşu ile oyunu Pause edebilirsiniz.

Süper Ski 2 son zamanlarda oynadığım en zevkli oyunlardan bir tanesi. Grafik ve ses olarak da bir hayli olumlu olan oyun öyle tahmin ediyorum ki bir hayli kendinden söz ettirecek. Özellikle kış sporlarına ilgisi olan arkadaşların beğeneceğini tahmin ediyorum. Gelecek ay tekrar birlikte olmak dileğiyle hoşçakalın...

Big Run

Sinan Güngör

Bazı oyun türleri vardır ki güncelliklerini hiçbir zaman kaybetmezler. Gerek salonlarda olsun ve gerekse bilgisayarlarda her zaman sevilerek oynanırlar. Örneğin bir uzak doğu sporunu hepimiz severek oynarız. Ama bunun yanında bir tür daha vardır ki bu tür oyunlara keşfedildiğinden bu yana devamlı artan bir istekle üretilirler. Oyunculardada piyasaya çıkan tüm bu oyunları mutlaka dener ve içlerinde en iyi olanları arşive dahil eder. Evet.. Sizinde tahmin ettiğiniz gibi Araba Yarışmalarını konu alan oyunlardan söz ediyoruz. Gerçekten de ülkemizde çok sevilen bu oyunlar Avrupa'da da bir hayli fazla rağbet görmekte. İşte bu ilgiyi gören oyun firmaları hemen kollarını sıvıyorlar ve birbiri peşisıra oyunlarını üretiyorlar. En son LOTUS II'yi oynadığımda monitörümün önünde saatler geçirmiştim. Gerçekten oyun gerek grafikleri ve gerekse oynanabilirliği bakımından bir hayli etkileyiciydi. Bunun hemen ardından piyasaya sürülen Formüla 1 Grand Prix'te hiçte o kadar kötü bir oyun değildi. Yeni oyunumuz olan BIG RUN ise gerçekten iyi niyetle hazırlanmış bir oyun. Oynayış bakımından LOTUS'a son derece fazla benziyor. Yollarda yaptığınız manevraları gördüğünüzde umarım bana hak vereceksiniz. Bu benzerlikleri gördükten sonra BIG RUN'dan sizi haberdar etmek istedik ve hemen bilgisayarımızın önüne oturduk.

Oyunumuzu Storm Sales Software üretmiş. Oyun yüklendiğinde ilk olarak karşınıza hatırı sayılır bir grafik gelecektir. kısa bir yüklemenin ardından hemen oyuna geçeceksiniz.

Oyunda ilk etabımızı Tunis-Tozeur yolu oluşturacak. Oyunun ilk yarışı olduğundan pek zor bir bölüm değil. Ancak bazı rakiplerin sizi sıkıştırmaları canınızı çok sıkacaktır. Kalabalık bir grup içinde yarışa başladığınızdan iyi bir çıkış yapmak zorundasınız. Hemen kendinizi boşluklara atarsanız birkaç rakibinizin önüne geçmiş olursunuz ki bu da size zaman kazandırır. Yolların yanında işaretlerin olmaması oyunda sizi daha fazla dikkatli olmaya sevk edecektir. Çünkü nerede, nasıl bir virajın olduğunu önceden pek kestiremiyorsunuz.İlk bölümü aştığınızda ekrana o bölümle ilgili bazı dökümanlar gelecektir. Başarılı bir zamanlamayla turu bitirmişseniz hemen Tozeur-Tumu zorlu etabı başlayacak. Bu etap diğerine göre bir parça daha zorlu. Yolun kenarlarında oldukça büyük taşlar göreceksiniz. Virajları alırken mutlaka bunlardan uzak durmaya bakın. Çünkü en ufak bir temasta size çok zaman kaybettiriyor. Taşların ve levhaların yol kenarlarında olması yetmiyormuş gibi bir de yolun tam ortalarına yerleştirilmiş. Esas tehlikeyi aslında bunlar oluşturmakta. Rakiplerinizle ilgilendiğiniz bir anda dikkatinizi yola vermezseniz bunlara çok kötü bir şekilde bindirebilirsiniz.

Oyun boyunca Joystick'iniz çok iyi kullanmanız gerekiyor. Arabanız iki ayrı vitese sareceksiniz. O zaman hemen vites değiştirin. Düz yollarda arabanız saatte 270 km.'ye kadar bir hıza sahip olacaktır. Oyun boyunca ekranın üst kısmından aldığınız skoru ve katettiğiniz yolu görebilirsiniz. Oyunların sonlarında bir bayan gelip sizi göstermiş olduğunuz başarıdan dolayı tebrik edecektir. Daha sonra ise elde ettiğiniz başarıya skor tablosunda görüp adınızı girebilirsiniz.

Big Run gerçekten sevimli bir oyun. Grafik yönünden benzemese de genel olarak Lotus çizgilerini taşımakta ancak yine de ondan kolay olduğu söylenebilir. Özellikle belli rampalarda arabanızın havalanarak yol alması çok güzel. Bunun yanında bazı yerlerde öndeki arabaların dumanları arasında önünüzü göremeyişiniz de bir hayli ilginç. Araba yarışlarına merakınız varsa Big Run'ı mutlaka görün. Uzun ve virajlı bu parkurlarda zevkli dakikalar geçireceğinizi ümit ederim. Gelecek aya kadar hoşçakalın.

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

Bir Eğitimci Gözü İle

Sihirli Disketler

İlerleyen teknoloji, gelişen ekonomi, sertleşen insan ilişkileri, çağdaşlaşmaya hızlı yaklaşım "bilgisayar"ların önemini ve kullanımını gündeme getiriyor.

Bilgisayar kelime anlamı ile, bilgiyi alabilen, depolayan, gerektiğinde iletebilen, verilen bilgilerin ışığı altında alternatifler üretebilen ve seçeneğinize sunabilen elektronik bir haberleşme aracıdır. Kullanım alanlarına göre pekçok çeşidi bulunmaktadır. Bilgisayar şirketlerde, evlerde, restaurantlarda, tüm iş yerlerinde özellikle okullarda kullanılması gereken bir araçtır. Çünkü hem zamandan, hem de insan gücünden tasarruf sağlamaktadır. Bu da süratle yarışan yaşam koşullarında çok önemli bir öğedir.

Eğitim alanında, bilgisayar destekli eğitime geçiş çalışmaları bir, iki yıl önce, hedef olarak belirlenmiş, bazı okullara bilgisayar donanımı sağlanmış ama sağlıklı bir eğitime geçilmesi, henüz tam anlamı ile mümkün olmamıştır. Evlerde bilgisayarı olan çocukların bir çoğu testlere, okul sınavlarına hazırlanmakta veya piyasada pekçok sayıda denetimsiz, eğitsel değer taşımayan mevcut oyun disketleri ile vakitlerini geçirmektedirler. Evlerin dışında şu günlerde şimşekleri üzerine çeken bilgisayarlı oyun salonları da, bu araçların amaçlarının çok dışında kullanılmasına zemin hazırlamaktadır. Çocuklar buralarda, hem çok para harcamakta, hem de şiddete dayalı oyunlarla adeta özdeşleşmektedir. Bu da tüm davranışlarını olumsuz yönde etkilemektedir. Bilgisayar ileri teknolojinin ve geleceğin aracı olmasına rağmen, amaca uygun programlanmadığı ve kullanılmadığı zaman pek çok sorunu da böylece beraberinde getirmektedir. Bu sorunları detaylamak mümkündür.

Benim üzerinde durmak istediğim "eğitim amaçlı bilgisayar kullanımı ve eğitim programları olacaktır."

Konu eğitim olunca;

a) Bilgisayarın kullanım açısından sağlıklı oluşu (teknik, zaman ve alan açısından).

b) Bilgisayar eğitim programlarının niteliği (içeriği, akış düzeni, hazırlanan kompozisyon açısından).

c) Programların eğitim alanına uygunluğu (hedefleyen yaşa, hangi eğitim alanına hizmet edeceği sorusuna cevap verebilin).

d) Programlardaki renk, hareket, kurgu ve doğru bilgi aktarımının yapılması şarttır.

Bir eğitimci olarak tümünü izlediğim ve fuar boyunca diğer eğitimci arkadaşlarımın, özellikle çocukların büyük ilgisini çektiğini gözlemlediğim SİHİRLİ DİSKETLER'de bunların tümünün bulunduğunu görmek beni gerçekten mutlu etti.

Sayın Ali Murat Erkorkmaz; Türkiye'de okul öncesi eğitim kurumları (ana sınıfları, ana konuları) ve ilkokullara yönelik mevcut olmayan programları üretebilmiş, zoru başarabilmiş, en iyisini yapabilmek için eğitimcilerle işbirliği yaparak disketlerine son şeklini vermiştir. Konuların ele alınışı, sunuluşu, kolay kullanılır olması, renkler, hareketler yönünden fevkalâde diyebiliyorum. Birlikte yaptığımız demonstrasyonlarda da okul öncesi eğitim kurumlarının sahiplerinin, öğretmenlerinin, çocukların büyük ilgi ve beğenisini de gözlemledik. Çocuklar ileriye ve yeniliğe dönük her şeyi seviyor ve uygulamaktan, kullanmaktan kaçınmıyor hele bu kadar cazip program olunca...

Disketler için seçilen konular, okul öncesi eğitim kurumlarının ve ilkokulların Milli Eğitim Bakanlığı'nca hazırlanmış müfredat programlardan alınmıştır. Çocuklara hem bilgi veriyor, hem öğretiyor, onları hem eğitiyor hem de eğlendiriyor. Zaman boşa akmamış oluyor. Bunun için ben Çocuk Gelişimi ve Eğitim Öğretmeni olarak renk, animasyon, içerik ve verilmesi gerekeni en iyi veren program olarak SİHİRLİ DİSKETLER'i gönül rahatlığı ile eğitimci arkadaşlarıma öneriyorum.

Şu unutulmamalıdır ki bilgisayar eğitim kurumlarında da, evlerde de bilinçli kullanıldığında gereken yararı sağlayacaktır. Evde anne ve babaya, okulda yönetici ve eğitimcilere büyük sorumluluklar düşmektedir.

Günün bütün zaman dilimlerini bu araç almamalıdır. Yerinde ve zamanında kullanıldığında çocuk için hem eğitici, hem öğretici hem eğlendirici olabilecekken, sürekli kullanıldığında sosyal ilişkilerde sorunlar ortaya çıkmasına neden olabileceği gibi, göz ve vücut sağlığını da olumsuz etkileyecek, anne ve baba ve çocuk üçgeninde çatışmalara neden olabilecektir.

Sihirli disketler evde anne-baba rehberliğinde de eğitici ve eğlendirici amaçlı kullanıldığında, çocuklarını tanırmaları açısından onlara ipuçları verebilecektir. Okullarda kullanıldığında öğretmenler için de bulunmaz fırsatlar yaratır. Çocuklarda anlama, algılama, yetenek, çabukluk gibi özellikleri farkedebilecek ve onları daha iyi tanıyıp yönlendirebileceklerdir.

Amacımız çocuklarımızı sağlıklı eğitmek, öğrenimlerine olumlu kişilik geliştirmelerine yardımcı olmaktır.

Okul öncesi eğitim kurumları'nın tümünde artık "Bilgisayar Köşesi"nin bulunması ve sağlıklı eğitim programlarının bilgisayarlarının yanında yer alması artık çağın kaçınılmaz gereğidir. Biz eğitimciler artık bunları düşünmek, görmek, kullanmak zorundayız, çünkü çocuklarımız bizden çok daha ileri de olacaklardır.

Tüm okul sahipleri, eğitimci arkadaşlarım gelin çocuklarımızı diğer eğitim olanaklarımızın yanısıra, geleceğe SİHİRLİ DİSKETLER'le hazırlayalım. "Okul öncesi eğitim", eğitimin temelidir. Temelde sağlım eğitim, çocuklara gelecekte kolaylıklar sağlar. Zoru daha kolay başarabilirler.

Çocuklarımızın neş'esine neş'e katarak eğitelim, bilgilerine yeni ışıklar gelir, SİHİRLİ DİSKETLER'le verelim diyorum.

Saygılarımla,

AMIGA, C-64 ve PC

sahiplerine

Hediye Yağmuru...

KODAK FOTOĞRAF MAKİNASI

Dünyanın bir numaralı fotoğraf filmi üreticisinden, Full otomatic ayar gerektirmeyen. Pilleri ve renkli film hediyesi ile özel kutuda.

24 KUPON

BASKET TOPU

1992 Avrupa Basketbol şampiyonasının topu. 7 numara (profesyonel müsabaka boyu)

4 KUPON

MAÇ GÖZLÜĞÜ

Türkiye'de ilk defa maçta, yarışlarda, tiyatroda 30X3 oranında yaklaştırma. Yakın uzak ince ayar. Katlanabilir, Multi function ithal malı. Özel güneş filtresi ile.

4 KUPON

SONY WOLKMAN

FM, AM Süper stereo çift bant radyo, Exbass kasetçalar, Orijinal mikro turbo Sony kulaklık. Autostop özelliği, 1992 New model

24 KUPON

PING PONG SET

Avrupa'nın bir numaralı raket öğreticisinden. Alman malı ortopedik saplı, terlemeyi önleyici materyalden mamul. 3 adet orijinal topu ile.

6 KUPON

CASIO DATABANK

50 Adet telefon ve adres belleği, hesa makinası, kartvizit dizaynı, özel şifreli bölür (secret area). Dokunmatil

8 KUPON

Süper KAYKAY

İthal, Özel dizayn denge mekanizması, Ayakkabı tutan (kaymayı önleyici) gofreli taban tasarımı. 4 ayrı pop renkli çeşitlerde.

8 KUPON

GELİN, ALIN, KAZANIN
ÇEKİLİŞ YOK, BEKLEME YOK..
ŞANSLISINIZ

01. Nisan. 1992 - 31. Mayıs. 1992 tarihleri arasında Compute Center Mağazalarından AMIGA, Commodore 64 ve PC Oyu programı alan herkese her 50.000.- Liralık alışveriş için bir hediy kuponu verilecektir. Kuponları ister biriktirin, isterseni beğendiğiniz hediyeyi hemen alın. Güle güle kullanır
NOT: İstanbul dışındaki müşterilerimizin APS, posta, kargo il program taleplerinde hediye kuponları beraber gönderilecektir Sayın müşterilerimiz biriktirdikleri kuponları gönderere hediyelerini talep edebileceklerdir

CM Computer Center

ATAKÖY - GALLERIA - İSTANBUL
TEL: 560 20 14 - 15 FAX: 559 48 53
Cumartesi-Pazar dahil 10.00-22.00 arası açıktır.

ETİLER, Yıldızçiçeği S. No: 3 İSTANBUL
TEL: 265 31 25 (Vakıfbank Etiler Şb. yanı)
Cumartesi-Pazar dahil 10.30-20.00 arası açıktır.

YEŞİLKÖY, İstasyon C. Canik Pasajı No: 39 İSTANBUL
TEL: 573 60 61 (Yeşilköy Tren İstasyonu karşısı)
Cumartesi dahil 12.30-19.30 arası açıktır.

Amiga Dergisi ile sınırsız yaratıcılığa abone olun !

*Amigacıların dergisi de **Amiga!***

***Amiga Dergisi** yaratıcılığa ve yaratıcılara sınır tanımayanlar için...*

*Program açıklamalarından oyun tanıtımlarına, bilimsel yazılardan ipuçlarına veya hoş sürprizlere, Amigacıların aradığı herşey **Amiga Dergisi**'nde var!*

*Siz de **Amiga Dergisi**'ne abone olun, sınırsız yaratıcılığın dergisi evinize gelsin.*

Teleteknik

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:
Adresi:

Tel: Tarih: İmza:
Vergi Dairesi/No:

Amiga Dergisi Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy 80030 İstanbul
Tel: (1) 252 50 33 (6 Hat) Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5

dosya dosya dosya dosya dosya dosya dosya

İş:

Commodore Dergisi'nin tanıtımı amacıyla bir sunu hazırlamak

Kullanılacak Elemanlar:

AMIGA 2000
Scanner
ArtScan
Deluxe Paint
Scala
CED

ALA SCALA SCALA SCALA SCALA SCAI

Commodore Dergisi'ni ve daha sonra da Commodore AMIGA Dergisi'ni, reklamcılık ve medya ajanslarına tanıtacak bir sunu hazırlanması gerekiyordu. Commodore Dergisi'nin altı yıldır süren yayın yaşamı boyunca izlediği yollar, değindiği konular, verdiği hizmetler ve okuyucu kesimi hakkında çeşitli bilgilerin verilmesi amaçlanıyordu bu sunu ile. Tanıtımda en etkin yolun görsellik olduğunu düşündüğümüz için bu noktadan işe başlamaya karar verdik.

Dergi hakkında çeşitli bilgilerin verileceği sunu boyunca çeşitli arka plan grafiklerinde, anlatılan konuyla ilgili sayfaları scanner ile örneklenen görüntülerini kullanmayı uygun gördük. Bu işlem için kullandığımız scanner programı Art Scan'di. Art Scan'in ekranı altı ana bölüme ayrılmış durumdadır. Sol üst köşede scanner'ın ekranından quickscan ile alınmış bir görüntü bulunur. Buradaki görüntü, örnekleme tablası üzerindeki grafiğin hangi kısmının alınacağını belirtmek için, basit bir örnekleme sonucundaki görüntüsüdür. Bu bölge üzerinde mouse ile istenilen bölgenin sınırları çizilir. Bu işlem için mouse istenen parçanın sol üst köşesine getirilir ve sol tuşuna basıldıktan sonra grafiğin sağ alt köşesini belirtmek için istenildiği kadar çekilir.

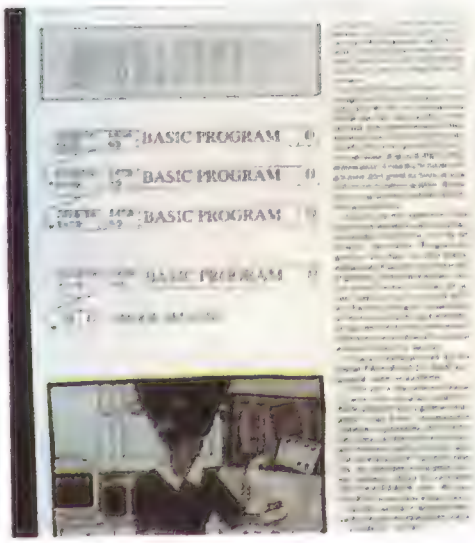
Örnekleme görüntüsünün hemen altındaki bölgedeki sayılar ise mouse ile seçilen dörtgenin sol üst köşesinin koordinatları ile genişlik ve boyunu gösterir. Bu bölgenin başlığı zaten 'Mouse Koordinatları'dır. 'Çözünürlük' başlığını taşıyan alt bölgede ise yapılacak örneklemenin çözünürlüğü belirtilir. Bu sayı ana ve alt örneklemelerin detay derecesini belirtir, bu da bize görüntünün ne kadar detaylı olacağını gösterir. 50'den 400'e kadar değer alabilen bu sayılar büyüdükçe daha detaylı görüntüler elde edilebilir.

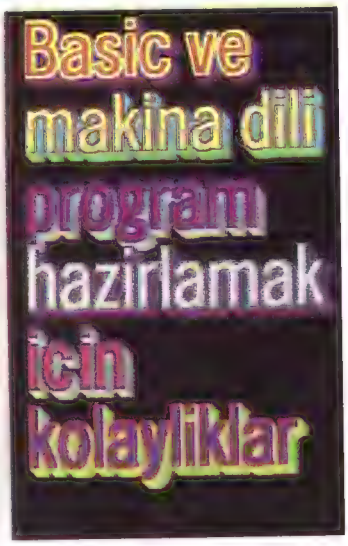
Ekranın sağ tarafında ise 'Genel Ayarlar' başlığı altında, örneklemenin tek renk mi renkli mi yapılacağı gerekli tuşa basılarak belirtildikten sonra örneklemede kaç renk, örnekleme tek renk ise kaç ton kullanılacağı bildirilir. Yine aynı bölgede görüntünün çeşitli parametreleri ile parlaklığı, gösterim modu ve ekran boyu ayarlanır.

'Görütü İşlemleri' adlı bölgedeki düğmeler ve göstergeler ise örneklenmiş görüntü üzerinde işlem yapılmasını sağlar. Burada kırmızı, yeşil ve mavinin yoğunlukları, görüntünün parlaklığı, kontrast ve gamma filtresi ayarlanır. En sağ alttaki bölgede ise optik kayma yani zoom miktarı ayarlanır.

Ekranın altındaki düğmeler ise soldan sağa doğru seçeneklerin kaydedilmesi, quickscan (çabuk örnekleme), scan (normal örnekleme), scanner'ın başa alınması, görüntünün ekranda gösterilmesi ve kaydedilmesi, kullanıcıya yardım sağlanması ve programdan çıkış için kullanılır.

Bizim sunu programımız olan Scala en fazla 16 renk kullanılabildiği için örnekleyeceğimiz grafiklerin de buna uygun olması gerekmekteydi. Bu yüzden quickscan

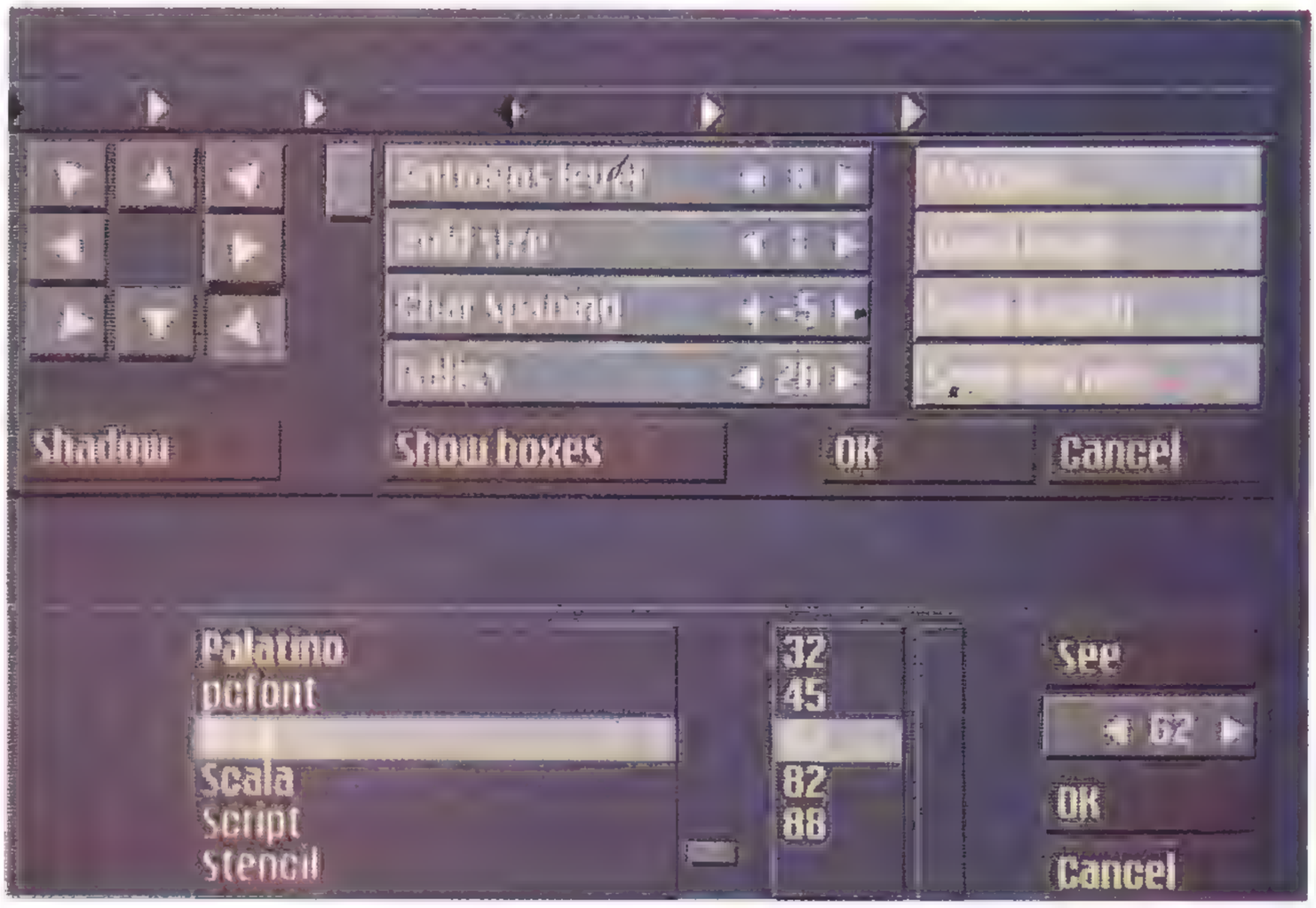




ile örnekleme tablasındaki Commodore Dergisi'nin ilk sayısının kapağının sınırlarını işaretledikten sonra, 4096 renkli örneklemeyi seçtik. Scala 16 renk kullanıyor ve biz 4096 renklik örnekleme seçtik. Bu durum bir karışıklık yaratmamalı. 16 renklik bir örneklemeye gidildiğinde tüm detaylardaki farklar 16 renk ile temsil edilecek ve az renk kullanmak zorunda olduğu için bilgisayar bize kötü seçimler verecekti. Oysa 4096 renk örneklemeden sonra kaydedilen görüntüyü DeluxePaint ile yüklerken 16 renklik modda yükleyerek optimum renkleri yine bilgisayarın seçmesini sağlayacaktık. Yine aynı nedenlerle 64 veya 512 renklik örneklemeleri seçmedik. Scanner ile örneklenen görüntüdeki renk sayısı bir çizim programının kabul edeceği maksimum sayı olan 4096 olarak seçilmeliydi ki en temiz sonuç elde edilsin. Bu arada belirtmemiz gerekir ki scanner yardımcı grafik kartları sayesinde 16 milyon renk de gösterebiliyordu, ancak Scala ne yazık ki bu gösterim moduna sahip değil.

Gösterim modu olarak 736 × 580'lik hires/lace/oscan'i seçtik. Böylece örneklenen görüntülerin tamamı ekranda yer alabilecekti. Örnekleme çözünürlüğü olarak ise 50 dpi (nokta/inch) bizim için yeterli olacaktı, zaten aksi taktirde örneklenmiş görüntü çok büyük olacaktı.

Örneklenen görüntüyü diske kaydettikten sonra Scala'ya arka plan görüntüsü olarak yükledik. bunun için Scala'nın ana ekranının altında yer alan ikonlarda 'NEW'e basarak yeni bir sayfa açacağımızı bildirdik. Scala arka plan grafiği olarak ne yüklemek istediğimizi sorunca da yeni örnekleyip kaydettiğimiz grafiğimizin



yükleneceğini belirttik. Grafik yüklendi ve karşımıza çıktı. Ancak Scala'nın 16 renk kullanması yüzünden bu grafik üzerine yazacağımız yazılar da ancak örneklenen grafikte kullanılanlar olabilecekti. Bunlarsa bazı amaçlar için çok renkli değildiler, yani bizim farklı renklere de ihtiyacımız vardı...

Bu durumda aklımıza grafik üzerindeki benzer renkleri birleştirmek geldi. Yani değer olarak birbirine çok yakın renklerden birini tüm grafikte diğerleriyle değiştirecek ve böylece bir rengi boşa alıp istediğimiz gibi kullanabilecektik.

Bu işlem için DPaint 3 veya 4'teki 'stencil' özelliği imdadımıza yetişti. Stencil olarak adlandırılan işlemde bir veya birkaç renk belirtilerek bir maske oluşturulur ve boyama işlemleri bu renkleri etkilemez.

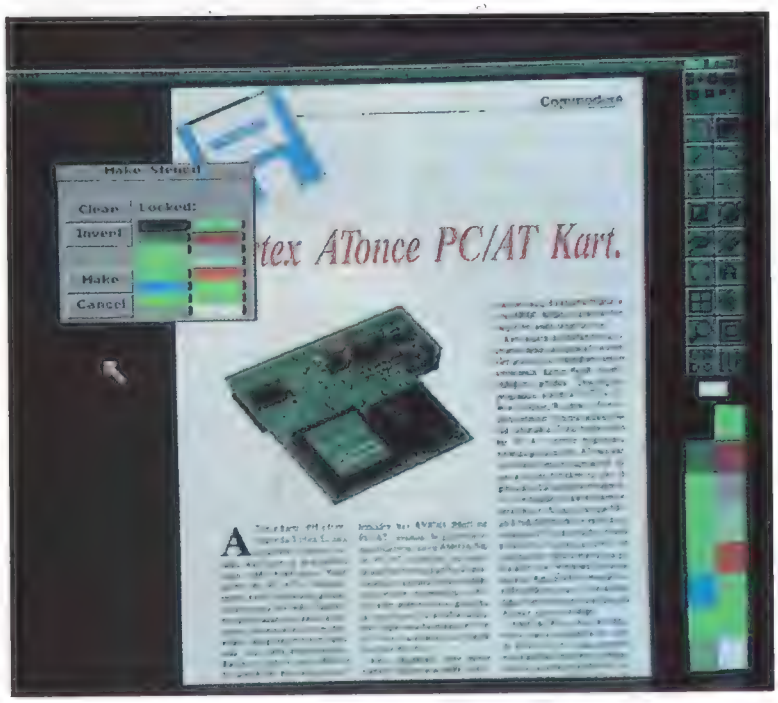
Bizim örneklediğimiz kapak grafiğimizde de birbirine çok yakın olan iki gri tonu vardı. Ekranda bu gri tonlarından birini temizlemek için DP4'teki efektler menüsünden stencil yapma bölümüne girdik. Burada 16 renklik paletimizin renklerinin bulunduğu bir tablo ve 'temizle', 'oluştur', 'ters çevir' ve 'vazgeç' seçenekleri bulunuyordu. Biz boyama işlemi sırasında pasif kalacak renkleri tek tek seçmektense daha pratik bir yol izledik. Üzerini boyayacağımız rengi seçtikten sonra (bu seçme işlemi istenirse tablodan, istenirse de ekrandaki bir bölgeden, o rengi klikleyerek gerçekleştirebiliriz) 'ters çevir' (invert) işlemini yaptık. Böylece seçtiğimizin dışındaki tüm renkler pasif duruma geldi. Artık 'oluştur' komutunu verip sadece istediğimiz renk üzerinde işlem yapabilecektik.

Birbirine yakın olan renklerden stencil ile işaretlediğimizi ikinci gri tonuna çevirmek için ise tüm resmin üzerine ikinci gri tonuyla içi dolu bir kare çizdik. Bu karenin etkisi sadece seçtiğimiz renk üzerinde oldu ve artık serbest bir rengimiz olmuştu. Grafiğin üzerinde birbirine yakın bir başka renk çifti daha bulduk ve bunları da stencil işleminden geçirdik. Artık Scala ile kullanmak üzere iki serbest rengimiz olmuştu. Scala ile kullanmak için grafiğimizi ekranda ortaladık ve böylece kaydettik.

Scala'ya başlayınca karşımıza ilk olarak boş bir sayfa listesi çıktı. 'New' seçeneği ile yeni bir sayfaya başlayacağımızı belirttik. Bu sayfanın arka plan grafiği olarak hangi resmin yükleneceği sorulduğunda da directory'ler içinde örneklenen grafiklerimizi sakladığımız yere gelip Commodore Kapak adlı dosyayı klikledik. Yükleyeceğimiz grafiğin doğru olup olmadığını kontrol etmek için OK demeden önce 'show' seçeneği ile önce grafiği görmek istedik. Doğru seçim yaptığımızı belirtmek için daha sonra OK ikonunu klikledik.

Karşımıza gelen ekranda örneklediğimiz görüntü duruyordu. Ancak ekranın altına başka bir menü gelmişti ve genel işlemlerin kontrol ikonları burada bulunuyordu.

Scala ilk çalıştığında yüklenen satır tanımlamaları ne yazık ki bizim işimize yaramıyordu. Aslında kullanıcılara bir kolaylık olarak getirilen bu olanak yardımıyla ekranlarda aynı satır düzeninin korunması sağlanabiliyor. 'Layout' menüsünde 'show boxes' seçeneği aktif yapılırsa satırların ekrandaki yerleri dörtgenlerin içinde görülebilir. Ancak biz ekranlarımızın farklı olmalarını istediğimizden 'List' seçeneğine girip sayfanın tanımına başlamadan, daha önce tanımlanmış bulunan satırları sildik. Bu iş için yapmamız gereken ilk önce sileceğimizi belirtmek için 'delete' ikonuna basmak sonra da silinecek ilk ve son satırların üze-



rinde kliklemek oldu.

Sayfa menüsüne dönünce artık ilk satırımızı istediğimiz yere yerleştirebilecektik. Mouse ile sayfanın tam ortasına dergi logomuzun biraz altına cursor'u yerleştirdik. İlk satırımızın içeriği COMMODORE DERGİSİ olacaktı. Zaten ekrana başka bir şey yazılmayacaktı.

Ancak yazının ekrandaki yerini beğenmedik. Bu yüzden mouse ile bu satırın etrafına bir dörtgen çizerek o bölgeyi işaretledik. Da-'run' seçeneği ile sunuyu başlattık. Bu sefer yazıların çıkmasından sonra, işi biten yazıların renkleri değişti. Gelen COMMODORE DERGİSİ yazısı boz bulanık bir renk aldı ve sayfa geçene kadar öyle kaldı. İkinci sayfaya geçiş istediğimiz gibi oldu, ancak buradaki yazılar da gelip durduktan sonra yeşil oldular. İkinci sayfadan sonra sununun bitmesini bekliyorduk ama program başa döndü. Ancak escape tuşuna basarak ana menüye geri döndük. Şimdi karşımıza iki sorun birden çıkmıştı: işi biten yazıların rengi değişiyordu ve sunu durmadan devam ediyordu.

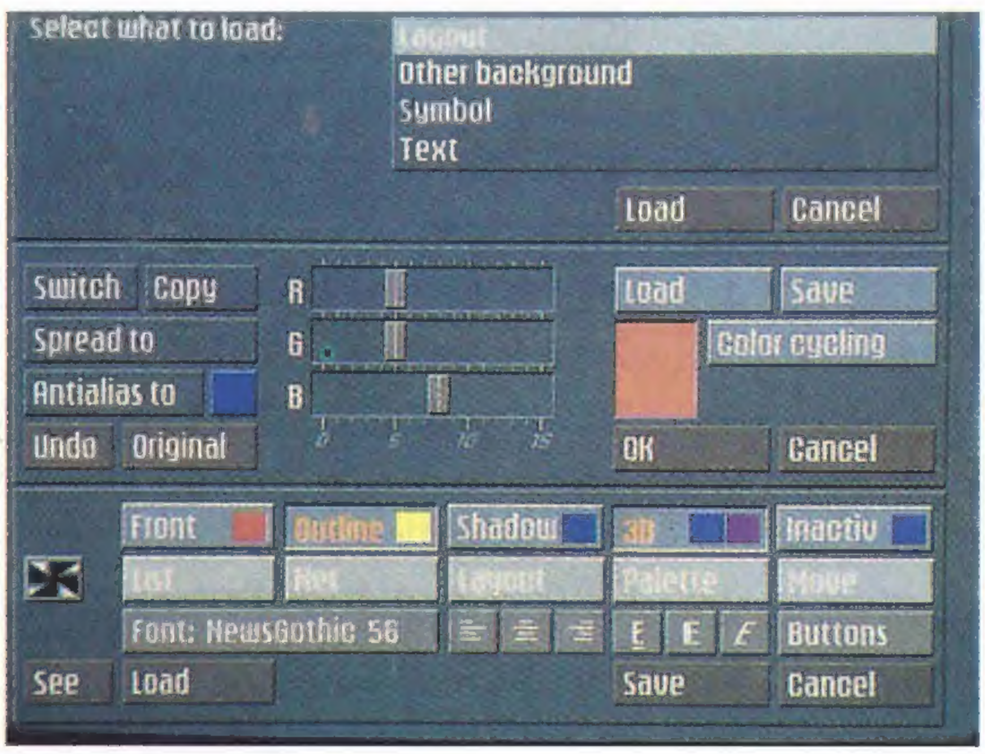
İşi biten yazıların renginin değişmesinin sebebi sayfa menüsünün sağ üst köşesindeki bir ikondan kaynaklanıyordu. 'Inactive' adlı bu ikon aktif durumdayken, ekrana

gelen satırlar hareketleri bittikten sonra bu ikonun renk kutusu içindeki renge bürünüyordu. Bu olayı engellemek için tek yapmamız gereken tüm sayfalardaki 'inactive' kutularını kapatmaktı.

Programın durmadan yinelemesi programı ise ana menüden girilen sistem menüsünde çözüldü. Buradaki 'loop' ikonu yapılacak olan döngünün şeklini belirliyordu. Döngüyü bir kez çalışacak şekilde ayarladıktan sonra ana menüye döndük.

Yazılım bölümüne yerleştirilecek olan yazılar da, arka plan grafiği siyah beyaz olduğu için renkli ve dolgun olmalıydı. Ekranın sol tarafında yerleştirilen grafiğin sağ tarafına yerleştirdiğimiz satırlardaki yazılara üç boyutlu havası verdik. Bunun için 3D ikonunu aktif hale getirdik ve üçüncü boyutu sağlayacak olan renkleri birbirine yakın olarak seçtik. Üç boyutluluğun boyunu ayarlamaki çin yine 'layout' menüsüne girdik. Buradaki özellikler listesinde üç boyutun ne kadar uzun olacağını göstermek için parametrenin yanındaki okları kullandık. Menünün en solunda sekiz yanıgösteren ok bulunuyor. Bu okları kullanarak da üç boyutun ne yana doğru olacağını bildikdik. Bu satırların ekrana geçiş efekti olarak ise ortadan açılmalarını istedik.

Donanım bölümü için örneklediğimiz grafik yine ağırlıklı olarak siyah ve beyazdı. Bu yüzden DP4'ü kullanarak birkaç tane serbest renk ayırabildik. Serbest renkler-



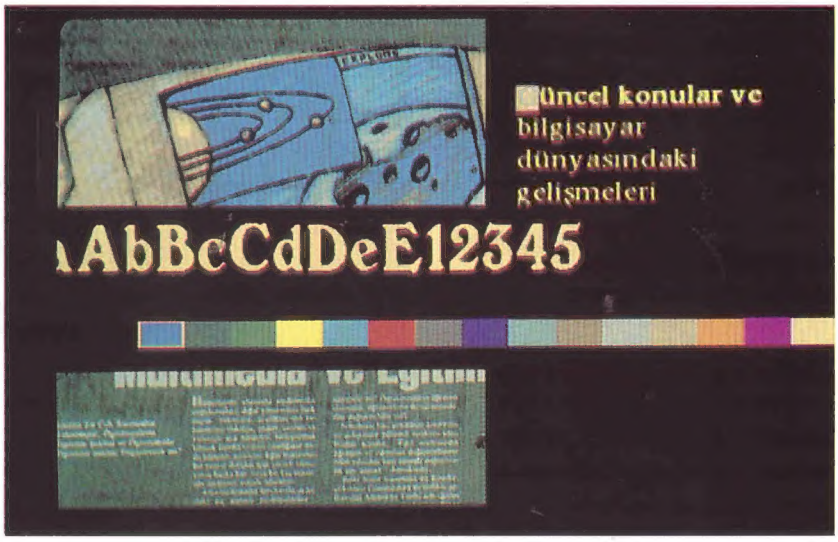
den birini kırmızı, birini de mavi olarak değiştirdik. Böylece renksiz arka plan üzerine renkli yazılarımızı yazdık. Bu yazılar ekrana, sağdan kayarak geleceklerdi.

Tanıtım bölümü için örneklediğimiz grafik çok canlı renklere sahip. Bu grafiği ekranın sağ tarafına yerleştirip yazıları sola yazdık. Grafiğimiz oldukça renkli olduğundan yazıları öne çıkarmamız gerekiyordu. Ancak fazla serbest rengimiz olmadığı için buradaki yazıları göze çarpacak bir karakter seti ile hazırlayıp, renkli, çerçeveli ve gölgeli olarak ekrana bastırdık. Bunlar da ekrana hızlı bir şekilde ortadan açılarak geliyordu.

Diğer bölümler için de benzeri şekilde sayfaları hazırladıktan ve sayfalar arasında geçiş efektlerini belirttikten sonra sunumuzu bir görmeye karar verdik.

'Run' seçeneği ile sunuyu başlattıktan sonra izlemeye başladık. Bu arada tüm yazılarının yavaş yavaş çıkışını izlemek istemediğimiz bazı sayfaları mouse'un sol tuşuna basarak geçebiliyorduk. Bir önceki sayfaya dönmek için ise mouse'un sol tuşunu kullanıyorduk.

Döküm eki için ise döküm ekinin kapağını, bir BASIC program parçasını bir de makine dili dökümünü örnekledik. DP4 ile tüm grafikleri birleştirmek zor olmadı. Önce kapağın örneklenmiş görüntüsünü ekranın sol tarafına yapıştırıp kaydettik. Program sayfası ise hem makine dili hem de BASIC döküm içeren bir sayfadan yapılmıştı. DP4'ün fırçası yardımıyla bunları kesip birbirlerine yapıştırdık. Kapak ve döküm sayfalarının renkleri aynı olduğu için fırça olarak yedek sayfadan aldığımız dökümleri kapak sayfasına yapıştırdık. DP4 ile bunları birleştirdikten sonra ekranda boş kalan yere de



Scala ile mesajımızı yazdık.

Güncel konular ve haberlerle ilgili sayfalarımızı da hazırladıktan sonra bunları Scala ile bir kez izledik. Sonucu beğenmiştik. Ama sunumuzu izleyerek kişilere en başta neyi tanıttığımıza dair bir fikir vermek için bir giriş sayfası hazırlamayı uygun gördük.

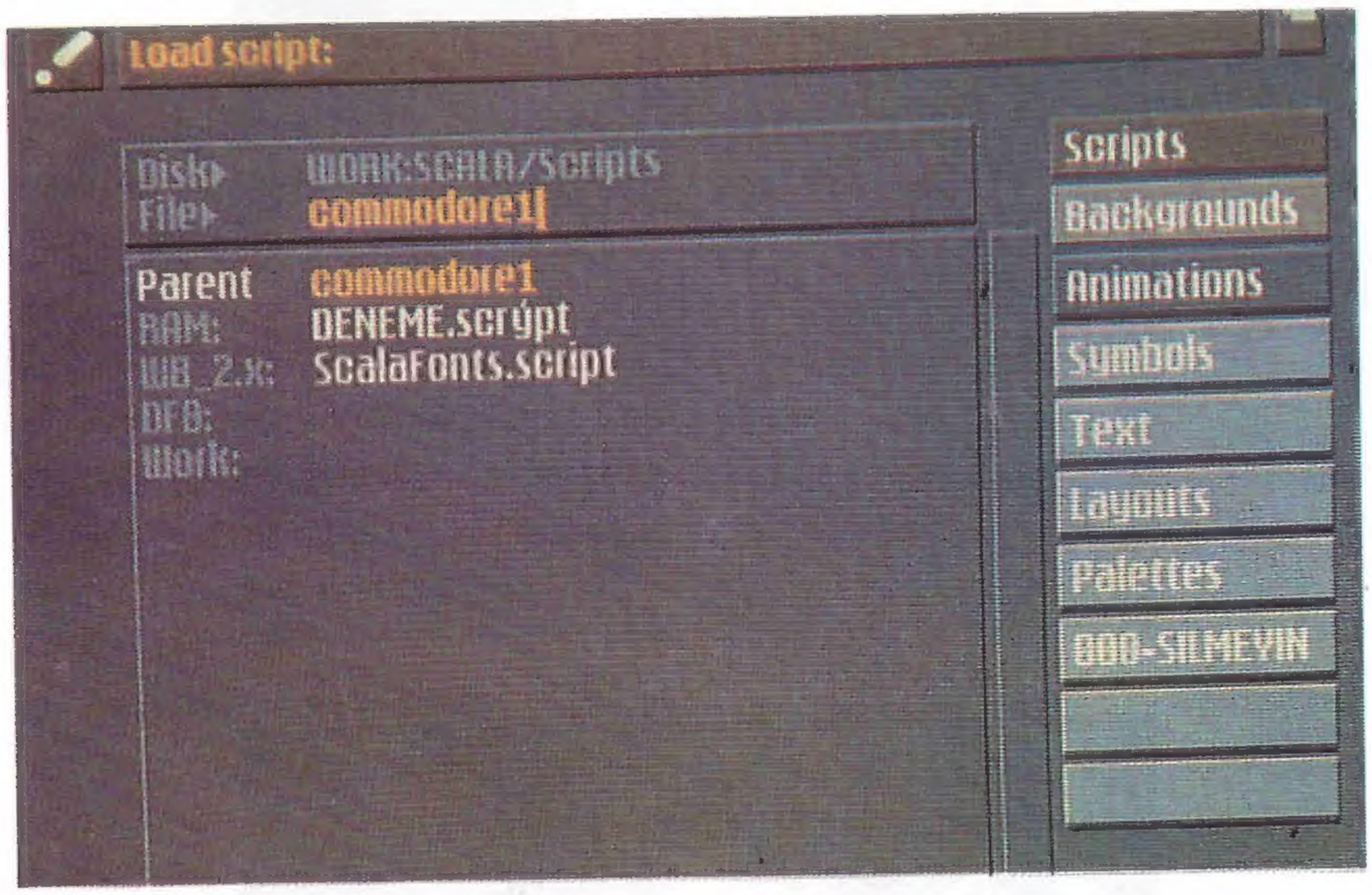
'New' diyerek yeni bir sayfaya başladık. Bu sayfanın arka plan grafiği olarak Scala'nın hazır grafiklerde bulunan acemice çizilmiş bir kitap grafiğini seçtik. Bu grafik üzerine basitçe şu mesajı yazdık:

'SİZE TANITMAK İSTEDİĞİMİZ BİR DERGİMİZ VAR...'

Yazıların gelişini soldan yaptıktan sonra tüm sunumuz hazırdı artık. Bir görelim dedik ama o da nesi? Hazırladığımız giriş sayfası en sondaydı. Hatamız barizdi ve engellemesi kolaydı. Scala'nın ana menüsü üstündeki herhangi bir satırı mouse'un sağ tuşuna basılı tutarak aldıktan sonra istediğimiz yere taşıyıp oraya bırakabiliyorduk.

Tüm sunuyu 'save' ikonu ile diske kaydettikten sonra içimiz rahatlamıştı artık.

Fakat son anda grafiklerin bulunduğu disk directory'sini değiştirmemiz gerekti. Bunun için Scala herhangi bir olanak tanımıyor, en başta hangi directory'i belirlemişsek grafikler bundan sonra hep aynı yerden okunuyordu. Bunu düzeltmenin yolu ise Scala'nın bir komut dizisi olarak kaydettiği sunuyu bir yazı programı ile düzenlemekti. Bu amaçla CED'i (Cygnus Editor) kullanmaya karar verdik. ASCII formatıyla kaydedilmiş olan Scala'nın script'ini okuduktan sonra hangi grafiğin yükleneceğini belirten PICTURE ".....'' komutunun tırnakları içindeki directory tanımını değiştirdik. Tabi ki tüm sayfalarda bu işlemi gerçekleştirmemiz gerektiği için CED'in ara/değiştir işlemini kullandık. Eski directory'nin adını vererek bunu yenisiyle değiştirdik ve



script'i yeni haliyle kaydettik.

Bu yeni komut dizisini Scala'ya yüklediğimizde grafikler artık yeni directory'den okunmuştu ve herşey mükemmel çalışıyordu.

Sunumuzun hitap ettiği herkeste AMIGA ve Scala olmadığını tahmin ettiğimizden Scala ile hazırlanan bu sunuyu videoya kaydetmemiz gerekiyordu. Bu işlem için genlock kullanımı gerekiyordu. Genlock kullanımına ilişkin daha detaylı bilgileri bundan sonraki DOSYA'larımızdan birinde bulabilirsiniz.

ha sonra menüden 'move' seçeneği ile seçilen bölgeyi hareket ettirdik. Mouse'un sol tuşu basılı halde bu dörtgeni ekranda istediğimiz gibi ortaladıktan sonra işimiz COMMODORE DERGİSİ yazan satırın yazı karakterini ve özelliklerini ayarlamaya kaldı. elimizde iki serbest rengimiz olduğu için bunlardan birini istediğimiz gibi değiştirmek için 'palette' menüsüne girdik. Serbest rengimizi seçerek, tüm grafik programlarının uyguladığı sistemi kullanarak kırmızı, yeşil ve mavi oranlarını değiştirmek için RGB'nin kayar düğmeleriyle oynayarak yazı için bir kırmızı tonu yakaladık. Sayfa menüsüne dönmek için palet menüsünden OK ikonunu klikledik.

Sayfa menüsüne dönünce az önce kırmızı olarak değerini değiştirdiğimiz rengi yazının ana rengi olarak belirlemek için 'front' ikonu üzerindeki renk kutusuna koyduk. Fakat yazımız yine de yeteri kadar belli değildi. Yazıyı grafikten ayırmak için çerçeve koymaya karar verdik. Bunun için 'outline' ikonuna basarak bunu aktif hale getirdik. Çerçeve rengi olarak ise siyah seçip çerçevenin renk kutusuna da bu rengi koyduk. Hâlâ memnun kalmamıştık, çünkü çerçevenin kalınlığı çok azdı.

Çerçeveyi kalınlaştırmak için 'layout' (plan) menüsündeki özellik listesinde 'outline size' (çerçeve kalınlığı) elemanına geldik aklımıza. Tüm bu listelenen elemanlar çeşitli değerler alabildikleri için yanlarında değerlerini değiştirmeye yarayan ok işaretleri de bulunuyor. Çerçeve kalınlığımızı artırmak istediğimiz için bu elemanın yanındaki oklardan sağa doğru olanına basarak bu değeri artırdık. İstenilen kalınlığı elde ettiğimizde ise OK ikonuna basarak sayfa menüsüne döndük.

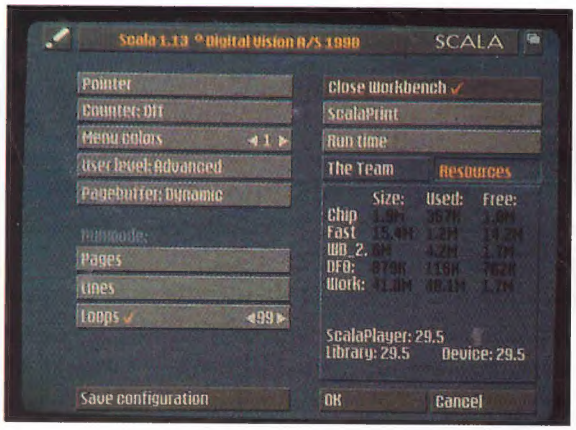
Bu sayfayı kaydetmek için sayfa menüsünün sağ alt köşesinde bulunan 'save' seçeneğini kullandık. Ekrana gelen kaydetme menüsünde bizim için bir ad verilmişti bile sayfaya: Scala sayfa üzerine yazılan ilk satırı sayfanın adı olarak belirtiyordu. İstersek bunu değiştirebilirdik, ama henüz taslak aşamasında olduğu ve sayfayı hatırlatıcı olduğu için bu ismi uygun görüp OK dedik.

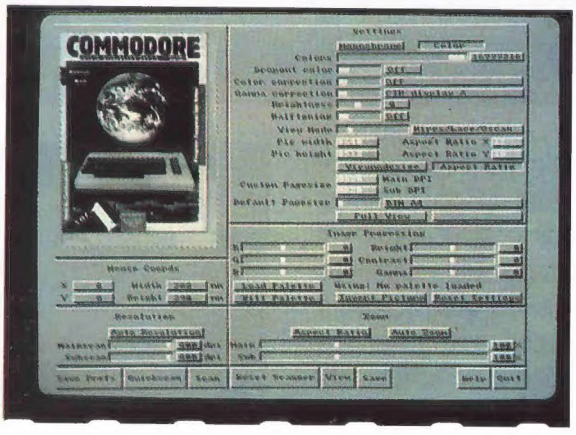
Tam ana menüye döndüğümüzde ise yazının ekrana geliş şeklini değiştirebileceğimiz geldi. 'Change' ikonuna basıp bir sayfayı değiştirmek istediğimizi belirtince Scala hangi sayfayı değiştireceğimizi sordu. Döküman listesinde ilk sayfanın satırını işaretledik. Grafiğimiz ve yazımız ekranda duruyordu. Yazıların ekrana gelişi için yaklaşık 30 değişik silme efekti bulunuyor. Biz COMMODORE DERGİSİ yazısının ekrana geliş şekli olarak yukarıdan inmesini ve giderek yavaşlamasını seçtik. Bu seçimimizi kesin olarak belirtmeden önce şöyle bir görmek için 'see' seçeneği ile yazının çıkışını izledik. Geçiş efektini beğendik ama biraz yavaş olduğu için hızını artırıp tekrar denedik. Beğendiğimiz zaman ise OK ikonuna basarak sayfa menüsüne geçtik. Burada da bir kez ekranın çıkışını 'see' ile izledikten sonra 'save' seçeneği ile sayfayı tekrar kaydedip

ana menüye döndük.

Derginin genel çizgisini açıklaması açısından sunu boyunca ilk sayının kapağından başka ilk sayının başyazısını, yazılım, donanım, tanıtım ve haberler konusundaki yazılardan birer sayfa, bir döküm eki kapağı ve program parçalarının görüntüsünü ve güncel konulardan bahseden konulardan bahseden bir sayfanın görüntüsünü kullanmayı düşündük. Bu amaçla tüm bu sayfaları örnekleyip, DP4 ile kendimize serbest renkler ayırdık.

Düzenli bir akış sağlamak için kapak sayfamızdan sonra ilk sayının başyazısının ve künyesinin bulunduğu sayfayı örnekledik. Ancak bu sayfa zaten siyah beyaz olduğu için dört tonluk tek renk bir örnekleme yeterli oldu. DP4'ün sayfasını da dört renk açıp bu sayfayı ekranın sağ tarafına alıp kaydettik.





Ancak, Scala ile sayfayı yükleyince önce şaşırdık; çünkü paletimizde sadece dört renk vardı. Sonra aklımız başımıza geldi. Scala 2, 4, 8 veya 16 renklik sayfaları kullanabiliyordu, grafiğimizde 4 renkten oluştuğu için yeni açılacak olan sayfanın 4 renkli olacağını sanmış ve paleti buna göre hazırlamıştı. Hatamızı düzeltmek için örnekleyip düzelttiğimiz görüntüyü DP4'e yüklerken sayfa özelliklerinde rengi 16 olarak ayarladık ve yüklemeye çalıştığımız grafiğin farklı bir modda olduğunun farkına varan DP4 bize grafiğin kaydedildiği moda dönmek isteyip istemediğimizi sorduğunda da hayır cevabını vererek ilk dört rengi grafiğin renkleri olmak üzere toplam 16 renklik bir palete sahip sayfayı açtık. Grafiği yeni haliyle kaydedip Scala'ya yüklediğimizde istediğimiz sonucu elde etmiştik.

Grafik ekranın sağında olduğu na geçiş yapıldı.

Sorunun nereden kaynaklandığını hemen anlamıştık. Ama menüde sayfa listelerinin yanında sayfalar için geçiş efektleri ve sayfa sonunda bekleme parametrelerini belirten birer ikon daha vardır. Soldaki ikon önceki ekrandan sonrakine geçişin nasıl yapılacağı belirtilir. Buradaki geçiş efektlerinin sayısı 50'den fazla. Sayfalar arasında istenilen geçişi 'see' ikonu yardımıyla istenilen hızda ayarladıktan sonra OK dedik. Şimdi bir sayfa tam olarak gösterildikten sonra ne kadar bekleneceği sorusu çıktı karşımıza. Üç saniyelik bekleme süresini belirttikten sonra bu işlem menüsünden 'to end' seçeneğini de işaretleyerek tüm sayfalarda aynı süre beklenmesini sağladık.

Sunumuzu tekrar görmek için için yazı satırlarımızı ekranın soluna açtık. Grafik siyah beyaz ve detaylı olduğu için kullanacağımız yazı karakterleri renkli ve kalın olmalıydı. Bu yüzden tüm satırları mouse ile seçip 'bold' ikonuna basarak kalınlaştırdık. Yazıların tümünü birden seçip ekrana yandan gelmelerini belirttik.

Bu sayfayı da kaydedip ana menüye dönünce o ana kadar yaptığımız iki sayfayı bir izleyelim dedik. Bunun için yine 'see' seçeneğini kullandık. Scala bize görmek istediğimiz ilk ve son sayfaları sordu. mouse ile istediğimiz sayfaları listeden klikleyince karşımıza kapak sayfamız çıktı. Bunun üzerine yukarıdan COMMODORE DERGİSİ yazısı indi ve yazı iner inmez pat diye diğer ekrana geçti. Burada başsayfanın yanına diğer yazıları kayarak ekrana geldiler. Ve yine hiç beklemeden ilk ekra-